

本期焦点：一个典型中国IT企业的上市之伤
零售5元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月
262期
www.popsoft.com.cn
05
諸侯 online
2D玩家期待的巅峰之作
2008年暑期即将推出
烽火开测中
战神光辉
www.mwo.cn
广受玩家好评的经典2D网游
即将推出资料片-战神光辉
生肖傳說
ONLINE
www.12ha.com
命运、福运、财运、桃花运、生肖运、运运大赢家！
2008奥运VS仙运大比拼
一季度生肖全播开打
08鼠年谱传说 生肖让你玩乐反天
金酷出品 玉帝认证
精美品官
2.1亿的疑问与诱惑
P18
P21
UNIVERSE AT WAR
P105
2.1亿的疑问与诱惑
淘宝8位皇冠女卖家专访
《宇宙战争——地球突袭战》争霸攻略
ISSN 1007-0060
05>
9 771007 006005
Goldcool Games
上海鸿利数码科技有限公司
客服电话：086-021-61276626

一本为圣诞礼物而诞生的图书

PSP时尚酷玩宝典

《大众数码》2007 年增刊

内容新颖、全面的 PSP 书籍
全国独家的潘多拉电池＆魔术记忆棒的全图文制作与应用攻略，普通人照着攻略，绝对可以制作出能够让老版 PSP 全系列主机成功降级的潘多拉电池和魔术棒组合，即使 PSP 被刷机失败变了砖，只要硬件没有损伤，也可以用它来轻松修复……

- PSP 购买
- PSP 新手上路
- PSP 刷机
- PSP 几十种实用功能
- PSP 游戏介绍
- PSP 换装体验
- PSP 与电脑互动
- PSP 故障与维护

订阅方式A
向编辑部邮购，我们会给你直接邮寄杂志。汇款时注明联系方式、订阅刊物名称、订阅项目。如有问题，可致电 010-88393640询问。
如需挂号服务，每本杂志加收3元，实收28元。
汇款地址：北京市西城区车公庄大街9号院五栋大楼A3单元904，邮编：100044，收款人：伍爱萍

订阅方式B
在淘宝网直接订阅，登陆我刊在淘宝网上的读者服务部 http://shop34339740.taobao.com/，联系我刊读者服务人员，订阅杂志。

订阅方式C
总经销：北京情文图书有限公司010-65934375（以下为各地经销商电话）

北京010-65934375	南京025-83231747	沈阳024-23916698
常州0519-8117080	西安029-87543461	武汉027-85763105
青岛0532-83848881	呼市0471-6925297	广州020-34297106
大连0411-84600173	昆明0871-4184776	太原0351-7060129
宁波0574-87660207	郑州0371-67647390	济南0531-2055155
哈尔滨0451-88342316	苏州0512-65305864	南昌0791-8592321
西宁0971-8227505	银川0951-8100341	淄博0533-6283092
潍坊0536-8522999	福州0591-87117588	吉林0432-6959591
上海021-63780159	柳州0772-3111816	
长春0431-82700526	徐州0516-83738502	
杭州0571-88256366	新疆0991-5587586	
成都028-8666251	无锡0510-82722773	
贵阳0851-5984895	连云港0518-2897021	
烟台0535-6260748	桂林0773-2859586	
南通0513-5501751	深圳0755-82264081	



随书附赠 DVD 光盘，包含最新 PSP 游戏程序与存档 / 实用软件大集合

2007 年 12 月上市，敬请期待！

CONTENTS 目录

05
2008
本期推荐

网络时代

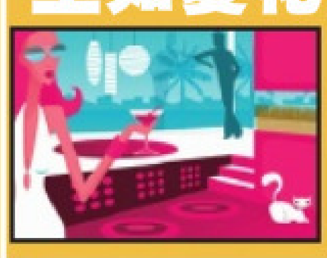
很美很赚钱
——淘宝8位皇冠女卖家专访



担心没有资金和经验？网络为你提供了令人激动的机会，尽可以大胆拿出来摆摊看看。

实用软件

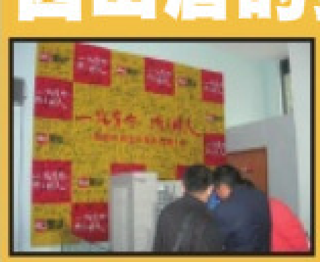
生如夏花
——三八节专题之软件篇



女性总是与花朵以及美丽相伴，当然她们用电脑也不能偏离了这些主题……

在线争锋

西山居的梦想照进现实



现在的西山居，还是过去的西山居么？本刊记者亲自前往探营，为你揭示上市背景之下的西山居工作室。

攻城略地

时空飞梭



有人说它是枪战版的“波斯王子”，而实际上它比《波斯王子》更能自由的操控时间和空间。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年03月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评
8 纤丽的时尚——明基Joyhub La Vie E252台式机
9 游戏首选——明基X900W液晶显示器
9 驷马难追——八匹马网络加速器
10 发挥创意，尽情享受——会声会影11

专题企划
11 旧金山，新金山——一个典型中国IT企业的上市之伤

网络时代
18 2.1亿的疑问与诱惑
21 很美很赚钱——淘宝8位皇冠女卖家的故事

实用软件
29 生如夏花——三八节专题之软件篇
36 向左走，向右走——Vista界面补足
41 工具快报
43 中国共享软件

硬件评析
44 女生的视界——一个女生的摄影手记
52 数码来风

应用心得
54 决不丢“脸”，普通摄像头也玩“人脸追踪”
55 在Internet Explorer 7中快速寻找标签页
55 轻松拥有“精巧别致”的系统监视器
56 巧用HP喀嚓鱼作照片中转站
57 硬的不行来软的，以怀柔政策对待网吧BT
58 Foxmail：又到升级换代时
59 @瑞星帮你杀毒
利用瑞星杀毒软件查杀代理蠕虫变种ZIU
60 问题交流

双周回眸 61

晶合通讯 76

前线地带
79 霹雳娇娃——2008年令人心动的女人们
86 战场之怒
87 恐龙猎人
88 彩虹六号——维加斯2

编辑部报告

冰雪天

原本期望的2008年04期杂志能在春节前上市，也算我们给大家的一份小小的礼物，不想一场席卷大江以南近半个中国的暴雪让我们的期望变成了泡影。有限的铁路资源已经无法把杂志送到全国各地，为了保证大家的权益，给予所有读者以公平的待遇，社里再三商议决定该期全国停发（包括北京在内的长江以北全部地区），待灾害过后全国统一上市。当然，这就相当于30万册的杂志成本将造成流动资金的严重紧张，而且也将使起码后3期的杂志上市作出部分顺延调整。当然比起这场大灾难这实在是微不足道。我想北方地区的读者也能理解的，毕竟看到同胞受灾，自己也是无心消遣的。我们一位大家熟悉的专栏作者，从灾区利用仅有的1个小时手机出现信号的机会，发来了这样的短信。

“最初我们只以为是老天的一场表演，一夜之间用雨水冰冻后的结晶把树枝桠纷纷压断，在宁静的夜里制造出巨大的声响。第二天起床后才慢慢意识到事态的严重：不光是树枝上结了冰，各种人工架设的线路都遇到了麻烦。首当其冲的是电线，不仅有被树枝压断的，更多是承受不了自身上的结冰重量而从中断裂。有线电视线、电话线、网线随后接连罢工，最后消失的是手机信号。但最可怕的还是水管内部被冻结……郊区的人们还可依靠自掘井取水，城市中心的用完了矿泉水便只好聚在冰冷的街角无奈地等待市政送水车的到来。你听说过现代还有孤岛吗？我感觉这些天就有。”

不过就在本期即将付厂印刷的时候，我们又受到了一个比较沉重的打击，从本期开始印刷费和纸张费将再次上涨。从2007年下半年开始，随着纸价的一路飙升，这样的打击已经不是第一次了。冰雪天，我们依然坚守低价的阵地，直到最后一人。

“报告班长，阵地上只有我们两个了！”

King@popsoft.com.cn
期望完成于冰雪天

下期预告

网络时代： 网络垃圾信息过滤防范技术
实用软件： Vista平台杀毒软件横向评测
硬件评析： 新学年笔记本电脑攻略
攻城略地： 明星志愿3——甜蜜乐章

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

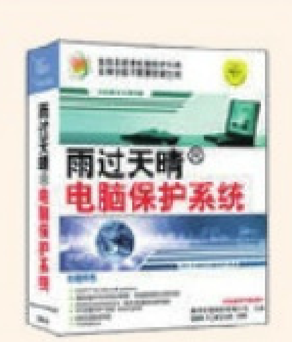
奖品为吉列博朗剃须刀一把。



辽 宁	戈元培	甘 肃	陈廷燕
河 北	陈 浩	湖 北	石教柱
吉 林	孙 鹏	贵 州	李 凯
福 建	金立夫	江 西	孙祥龙
黑龙江	刘天阳	新 疆	别克达尔

评刊幸运读者

奖品为雨过天晴电脑保护系统一套



江 苏	王 俊	甘 肃	张 猛
山 西	李 垒	辽 宁	葛连龙
上 海	胡川陵	吉 林	张智伟
福 建	崔 凯	陕 西	潘益阳
江 苏	陈 越	北 京	周文良

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

评游析道

89 光头杀手砸锅记——《终极刺客》观后，兼谈游戏改编电影
92 狼来了？——“PC专用类型游戏”的新机遇
@龙门茶社
94 建安七子和三国游戏

在线争锋

98 西山居的梦想照进现实
101 绿色免费：另一条道路？
102 《体育帝国》与形象工程

极限竞技

103 《使命召唤4》联机对战指南（二）

攻城略地

105 宇宙战争——地球突袭战
112 时空飞梭
119 乾坤一技
120 秘技屋

游戏剧场

121 游戏小说：外域人（1）

读编往来

123 大众闲话
124 DR留言板
125 大软地盘
126 大众活动

TOPTEN

127 榜评：众人评榜力量大
128 大众软件龙虎榜


Edifier 漫步者
北京市著名商标、名牌产品｜音箱 · 耳机 · 汽车音响
S2.1
激情永不熄灭，漫步者 NEW S 系列
重机械部队集结完毕，圣迹大战一触即发
1 英寸丝绢高音单元
3.5 英寸中音单元
8 英寸低音单元
功率 >100W
更多惊人指标，请查阅漫步者官方网站
北 京：010-51280136
天 津：022-23004819
石家庄：0311-85200337
廊 坊：0316-2092200
唐 山：0315-2842341
太 原：0351-7230997
呼 市：0471-6808380
包 头：0472-3318140
广 州：020-87517233
深 圳：0755-61362829
南 宁：0771-2982254
厦 门：0592-2227890
福 州：0591-83364191
海 口：0898-66718548
香 港：00852-23860928
澳 门：00853-404299
上 海：021-54249440
杭 州：0571-88380490
南 京：025-83619514
无 锡：0510-82768941
常 州：0519-6908751
苏 州：0512-62068911
镇 江：0511-5241702
徐 州：0516-83826810
武 汉：027-87651768
长 沙：0731-2922069
郑 州：0371-63912631
济 南：0531-86957774
青 岛：0532-83836687
烟 台：0535-6661727
临 沂：0539-3037299
合 肥：0551-3664575
重 庆：023-68790987
023-68791331
成 都：028-86313897
贵 阳：0851-5822376
昆 明：0871-5034101
南 昌：0791-6250812
西 宁：0971-6127925
乌 市：0991-2831592
沈 阳：024-62125255
哈尔滨：0451-82834896
长 春：0431-85617779
吉林市：0432-6922909
大 连：0411-84522266
西 安：029-85531816
兰 州：0931-8261696
银 川：0951-6031248
北京爱德发科技有限公司
免费咨询电话：800-810－5526
欢迎访问：www.edifier.com



纤丽的时尚
——明基Joyhub La Vie E252台式机

■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
参考价格：6699元 咨询电话：400-888-0333
附件：驱动光盘、电源线、说明书等
推荐：追求时尚外观和使用感受的用户

Joyhub La Vie系列台式机主要以外观设计作为最大卖点，E252自然也是如此。从整体上来看，无论是主机箱、显示器还是键盘鼠标，E252在配色上均选择了白色作为主色，并在机箱上辅以色带作为装饰。目前厂商提供浅蓝和粉红两种色带装饰的机型可供选择，分别以男孩和女孩作为面向对象。为了更加突出色带的装饰效果，明基特别在机箱前面板的中部和底部色带内添置了LED灯设计，在开机状态下可让用户有更为丰富的视觉享受。

仅靠如此设计还尚难打动现在“小年轻”的心，为此明基特别为La Vie系列台式机祭出了一招——用户可以在机身上粘贴水钻、亮片、彩纸等各种闪亮的装饰，用自己的个性来装饰点缀机器，从而让它成为生活中的一道风景，明基将之称为“Bling Bling”。如果用户觉得自己粘贴这些装饰较麻烦，或者对自身的动手能力信心不足，明基还特别提供了成套的主题贴纸以供用户选择。不过水钻和彩纸在受到摩擦和刮蹭时容易脱落，因此实际使用中要多加注意。除了闪亮的装饰外，还设计了一个花朵状的耳机挂钩，可以使用户的桌面布局更显简洁有序。其实不仅是主机，E252所配备的显示器也在装饰性上有着一番作为。在其上面用户不仅可自主粘贴各种亮片装饰，而且它还在屏幕下沿中部设置了蓝色LED灯。当显示器待机或没有信号输入时就会亮起。

这款产品使用迷你型机箱，不仅节省空间，而且看起来更为紧凑精美。如果说外在的美观是一种视觉享受的话，机器内部布局则更加体现出厂商的设计功力。带着这个理念我们对Joyhub La Vie E252进行了一番拆解。首先，对于机箱设计我们持保留态度——没有设计额外的边角加固和支撑梁，整体强度也不高。不过其箱体很小，竖立摆放的方式在正常使用中应无大碍。在机箱内部的布局中，板线的走向设计是最能考察厂商的实力和用心态度的。该机与明基较早推出的产品相比有明显的进步，电源、数据线等扎束整齐。

前置端口

还有适合女孩子的粉色

我们收到的这台样机在配置上处于中低端水平。Intel Pentium Dual-Core E2140处理器与945GC芯片组搭配，再加上1GB容量的内存对于日常应用已足够，GeForce 8400 GS独立显卡性能一般。从评测数据来看，用这样的组合来玩《战争机器》《孤岛危机》等最新大型DirectX 10 3D游戏比较勉强，而玩较早的DirectX 9游戏则表现良好。E252采用一块西部数据WD2500JS的250GB硬盘，测试中硬盘的噪声较大，性能一般。它还配备建兴LH-20A1P SuperMulti光驱，具备最大20×的DVD+/-R刻录速度和12×的DVD-RAM刻录速度，就规格来说处于目前市场的高水平。光驱弹出键设置在机箱顶部，以方便用户使用。在接口方面，E252虽然种类并不繁多，但充足的USB接口完全能满足一般用户的需求，而且还为前置接口配备了防尘面板，显得很人性化。

成绩表：明基Joyhub La Vie E252

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2604
	Memories	1652
	Gaming	1730
	Productivity	2236
Super π	104万位	38.187s
3DMark 03	1024×768/默认设置	5687
	1440×900/默认设置	3909
3DMark 05	1024×768/默认设置	3376
	1440×900/默认设置	2579
3DMark 06	1024×768/默认设置	1955（总分）
	SM 2.0	721
	HDR/SM 3.0	732
	CPU	1381
	1440×900/默认设置	1511（总分）
	SM 2.0	578
	HDR/SM 3.0	521
	CPU	1389
战争机器	DX10开启/1024×768/默认设置	22.27fps
孤岛危机	1024×768/默认设置	16.84fps
DOOM3	1024×768/High Quality	47.9fps
半条命2	1024×768/默认设置	55.23fps


悬挂鼠标或耳机用的挂钩


机箱顶部的电源和光驱开关



明基Joyhub La Vie E252台式机以亮丽的时尚设计作为产品卖点，在我们实际评测过程中也较为深刻地体会到了这一点。就使用感受而言，这款产品令人满意，键盘输入手感良好，显示器表现也很出色，整体性能可满足日常需求，并具备一定的游戏性能。这款产品非常适合在校学生及参加工作不久的年轻人使用。




炫目度：★★★★


口水度：★★★☆

性价比：★★★



游戏首选
——明基X900W液晶显示器

■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
参考价格：1999元 咨询电话：400-888-0333
附件：驱动光盘、电源线、说明书等 推荐：对显示质量要求较高的用户

X900W是明基面向游戏玩家推出的19英寸宽屏液晶显示器，外观沿用G900WA和E900WN的设计方案，窄边框设计，通体黑色，只是在屏幕边框采用了深灰色的装饰条，整体风格简约凝重。显示器底座采用工程塑料制造，整体强度较高；底座支架较粗壮，不支持左右旋转；屏幕俯仰角度在－5°～＋20°之间。显示器控制按键位于屏幕右侧边框的外沿，标识清晰，大小适中，操作起来很方便。OSD菜单设计风格简洁明了，还分别设置了单独的AMA“疾彩”引擎和“Senseye+Game”技术开关。

X900W采用TN面板，标称发色数达16.7M，拥有2ms灰阶响应速度和最高2500：1的动态对比度，亮度达300cd/m²。在19英寸产品中属于较高规格。另外这款产品获得了微软Vista Premium认证，而同类产品通常只通过Vista Basic认证。测试中X900W表现出了良好的素质，画面通透，色彩还原准确，过渡自然，屏幕亮度均匀，仅上下边有极轻微的漏光现象。


按键设置在屏幕右下角边框的外沿



X900W在测试中给我们留下了深刻的印象，高对比度和极快的响应速度在《战争机器》等几款游戏中得到充分发挥。画面层次丰富，没有拖影等不良现象，暗部细节的还原非常好，可以轻松地识别出躲藏在阴影里的敌人。我们认为这是一款非常适合游戏玩家的产品，如果厂家能推出外观配色更加明快的款式，相信会更受欢迎。P

晶合实验室测试联盟
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



驷马难追
——八匹马网络加速器

■晶合实验室 Mu

厂商：北京都牛互动网络科技有限公司
上市状态：已上市
售价：15元/月；40元/季；140元/年
咨询电话：010-64823610 附件：无
推荐：普通网络用户

现在不少人都在戏谑：世界上最远的距离不是天涯海角，而是你在电信我在网通。当然教育网等其他用户也是有此类问题，不同的网络运营商类似孤岛。岛内访问自由顺畅，而彼此间访问速度却像蜗牛。一般来说浏览网页或下载资源倒还其次——我可以等嘛，但要进行分秒必争的网络游戏那就是有苦难言了，很多玩家都认为网速不够还是放弃网络游戏为佳。其实通过网络加速软件可以解决多数用户的网速难题。

八匹马网络加速器是本刊介绍过的网络加速软件Netpas的新版，它秉承了该软件简单易用的特点。软件安装后会模拟一块虚拟网卡，将电脑虚拟接入八匹马网络加速器自身服务器构建的网络中，并根据访问的地址自行判断使用物理网卡还是通过八匹马的加速服务器访问。



其实这类软件主要起个接口作用，最重要的还是软件接入的专用网络。八匹马网络加速器使用的网络连接了电信、网通、铁通和教育网在内的各个运营商网络，相当于在各个孤岛中架起桥梁，天堑变通途。

测试中，使用八匹马网络加速器后广西电信用户到Google英文网站的ping值由210ms减少到99ms，广西电信用户与北京网通用户的文件传输速度由6kB/s提升到28kB/s，加速效果比较明显。当然，加速效果在不同运营商之间才会较为明显，运营商内部网络较为通畅，这时八匹马网络加速器会自动使用物理网络。



本刊评测八匹马网络加速器的前身Netpas时就惊讶于其简洁的风格，八匹马网络加速器在其上增加了充值功能，也是基于方便使用考虑。该软件本身主要是为网游用户提供顺畅的网络条件，不过其他用户也可以使用。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆



发挥创意，尽情享受——会声会影11

■ 晶合实验室 Mu

厂商：Corel	上市状态：已上市
售价：499元	咨询电话：010-82254731
附件：无（送测样品）	
推荐：需要视频处理的用户	

在DV及手机视频逐渐流行的今天，各种有趣的视频受到大家的喜爱。很多人也尝试自己制作视频并予以发表，更多的则是录制美好的经历保存下来不时回味纪念。不过视频制作比之图像处理还要繁琐，需要强大的工具软件才能制作满意的剪辑。会声会影系列一直是优秀的个人视频编辑工具，适用于普通的视频编辑，没有专业软件的复杂难用，却能接近专业软件的效果。Corel收购友立后推出了会声会影11，升级了对视频格式和移动设备的支持和优化，并提供更多的素材和滤镜。



会声会影11提供编辑器、影片向导及DV转DVD向导三大组件。其中影片向导是最简单方便的视频制作组件，按照向导提供的步骤，第一步点击添加制作视频的各种素材，在右边预览窗口剪切；之后进入下一步选择各种风格主题模板；接下来最后一步就可以创建视频文件或光盘，也可以进入编辑器进行进一步编辑。这个向导最适用于制作电子相册，大量图片导入后可自动添加转场动画，还有模板提供绚丽的起始及结束画面。

编辑器是会声会影11最主要的组件，与图像处理不同，视频处理稍微复杂，如果有制作Flash的经验，那么会容易理解得多。编辑器可以将各个场景当作火车的车厢，彼此间通过各种转场连接，转场效果使得各场景不会突然出现显得突兀，这是影视制作最基本的手段；场景本身又可以用各种效果装饰，这样制作一个或美丽动人或幽默风趣的视频片断就很简单了。会声会影11最大的特点是提供了丰富的元素供用户使用，而不需要用户费心设计或寻找。例如提供转场共十五大类，新版还提供收藏夹功能使用户可以更方便使用常见的转场效果。此外新版增加了视频复叠轨数量至6个，可制作更多更强大的内嵌视频画中画等效果。

编辑器还提供了成批转换格式功能，此功能来自于友立的专业视频编辑软件。这里的格式转换功能与专门的转换软件不同，支持的格式取决于用户电脑里安装的解码器，只要拥有解码方案，就可以将某种格式转换成其他格式。

DV转DVD向导其实功能上与影片向导基本相似，就是从DV机上获得片源并制作DVD，只是很多用户并不熟悉捕获DV的方法。也有用户只需要原始片源并不热衷于编辑，因此新版将此单独提出，用户只需要设置一下捕获格式及刻录范围就可轻松获得DVD，适合于保存用做纪念的DV片断。

我们在编辑影片时常常需要在很多不同地方的文件夹选择来源素材，一旦这些文件或文件夹移动位置或工作用机改变后，可能会发生找不到素材的情况。因此会声会影11提供了类似Microsoft Office打包功能的智能包功能，就是可将项目中使用到的所有素材（视频片断及照片等）整合到指定的文件夹内，可以一起移动。以后只要打开这个文件夹中的项目文件，就能直接链接到素材了。

由于视频处理本来就很繁琐，很多用户并没兴趣去学习和操作，会声会影11也提供了简单的捕获输出功能，但我们认为还应该提供一套更简单的功能添加特殊的效果如边框等，不需要通过编辑器而只要用户使用下拉菜单即可。当然，目前来讲会声会影11仍然是值得推荐的产品。





会声会影11—如既往坚持简单操作的同时提供强大的功能，新版还参考了用户的建议提供了诸如收藏夹、智能包等功能，适用于有视频编辑收藏等需要的家庭及个人用户。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



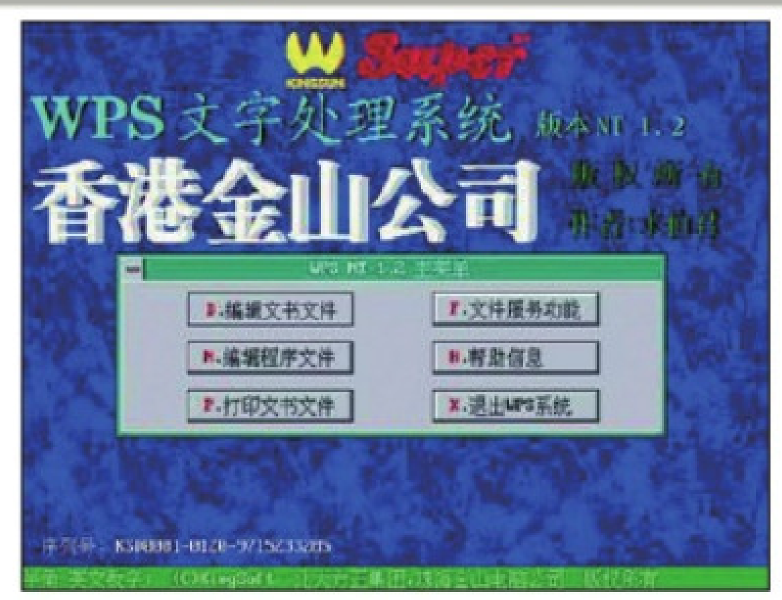
旧金山，新金山

——一个典型中国IT企业的上市之伤

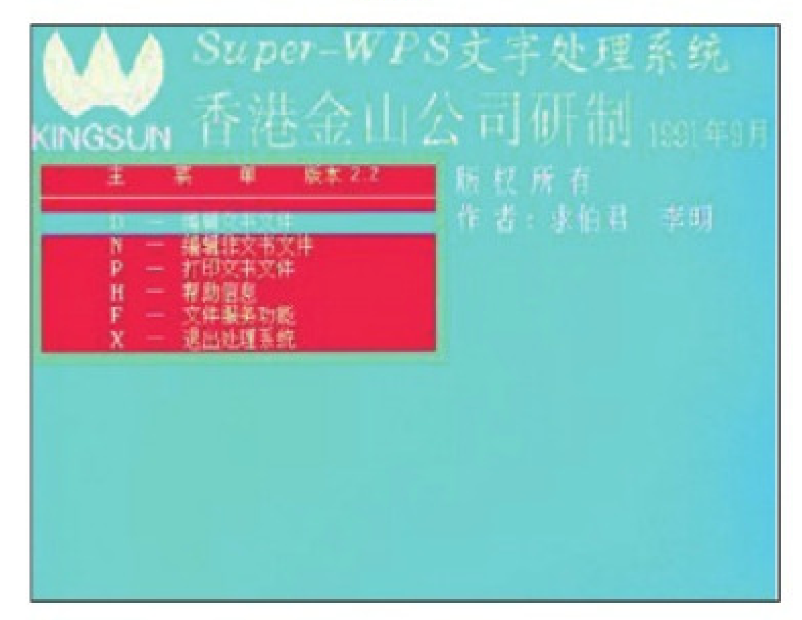
■本刊记者 冰河 生铁

上市对一个企业意味着什么？这可能有很多答案。充裕的资金对经营和研发带来的巨大便利和支持固然是一个方面，但诸多投资人和股东无时无刻不离不弃的注视，也是巨大的压力，而企业的股票价格在市场上的表现更是在第一时间体现了外界对公司业绩的第一评定。所以上市这个行为的确能给企业带来很多好处，不过背后更加严酷的生存环境也是外人难以想象的。就在1月23日刚刚结束的广东省十一届人大一次会议上，广东省人大代表、美国纳斯达克证券市场上市公司网易科技CEO丁磊向外界谈及对于中国IT企业上市的看法时，明确表示“上市也许是个美丽的陷阱”，以告诫后来者对于上市计划需要谨慎。丁磊表示，除了来自于投机者在市场上对于企业运营的不良干扰外，上市对于公司的伤害还可能在于信息披露方面的苛责：“会导致公司过于透明”，这方面在美国上市的网易吃亏尤大，美国股市每期季报都要求公司披露详细财务报表、网易每款游戏的盈利收入、玩家的增减和增减比例，对于公司近期的战略安排也要披露。与不上市的对手相比，网易就成为一个“透明人”，“好像裸奔，一举一动竞争对手都清清楚楚”，丁磊补充说。此外，每年仅按照要求雇请国际审计所审计就需增加1000多万人民币，而在安然倒闭后，美国要求所有上市企业增加一套内部控制系统，也为公司带来大笔开销。因此上市固然能为企业获得更好的资金支持，也使得公司的管理更加规范化。但丁磊还是想以自己亲身的经历，特别提醒目前国内正热衷于上市的企业家们：慎言上市，首先要想好为什么上市。至于上市之后的短期和长远发展，更需要经营者仔细思量和筹划，不能有失。

丁磊的这番肺腑之言来得有些迟，毕竟目前中国网络游戏行业中排名靠前的企业中，除了中途紧急刹车的久游网，其余企业都已经在海外各地上市了。当然如果早一年说出来，能有多少人听进去也是个未知数。外人还可能说丁磊是得了便宜还卖乖，如今能奔向海外，花外国股民钱的高人都已基本如愿以偿，海外市场的味道也是冷暖自知了，那么丁磊对于企业上市后运营的思考还是很有一些借鉴的。至少作为中国互联网第一批海外上市者，经历过诸多高峰



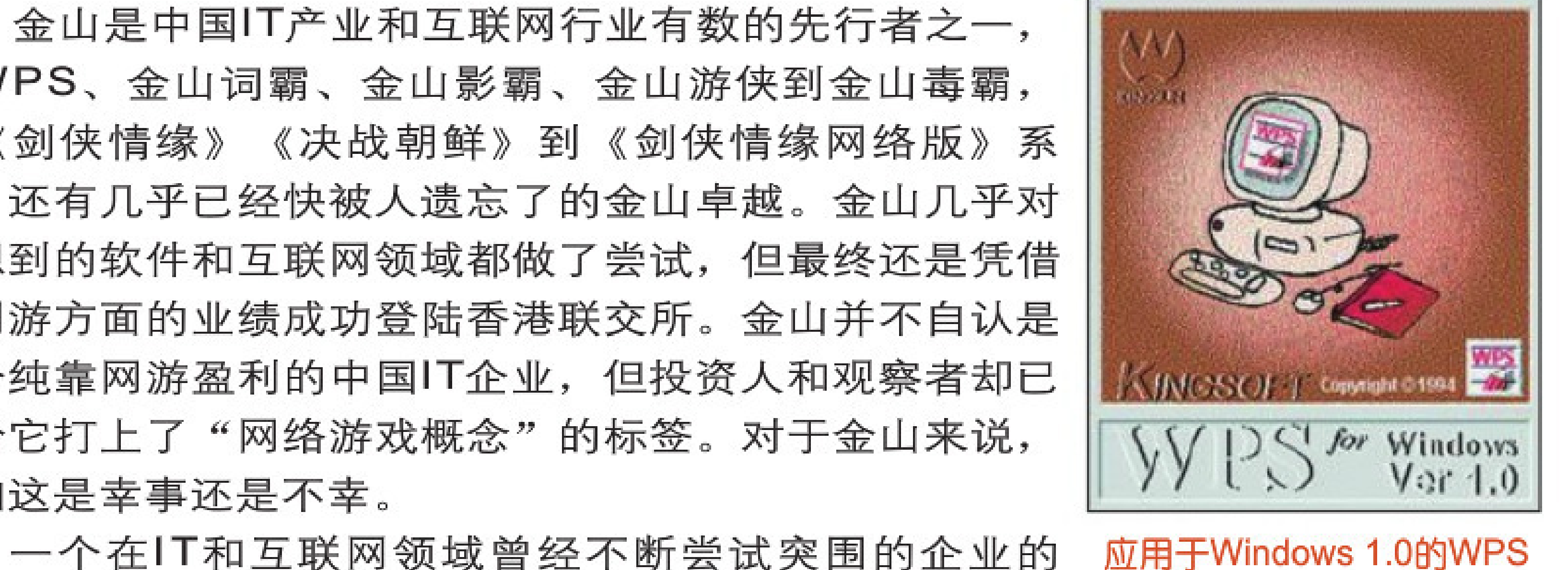
NT版的WPS



WPS 2.2的版权人还是香港金山

和低谷的考验，虽然丁磊这些话说得有些晚，但如何应对市场考验，也是这些新近上市者真正需要严肃面对的。

相信刚刚在香港证券市场上市的金山软件从来没有预想过，经历了19年奋斗，终于迈上了海外融资的征途之后，一开始就遭遇到了这样的风浪。上市之后，股价经历短暂上涨之后就不断下跌，期间更遭遇停止交易一天，金融界流传原因是因为港交所一方对金山财务报表数据合理性产生怀疑，但审查之后最终还是恢复了交易。与此同时，2007年11月6日上市的阿里巴巴股价连续飞涨，开盘价即达到30港元，较发行价13.5港元涨122%，最终当日以1996亿港元的市值，成为中国第一家市值超过200亿美元的互联网企业。



应用于Windows 1.0的WPS

金山是中国IT产业和互联网行业有数的先行者之一，从WPS、金山词霸、金山影霸、金山游侠到金山毒霸，从《剑侠情缘》《决战朝鲜》到《剑侠情缘网络版》系列，还有几乎已经快被人遗忘了的金山卓越。金山几乎对能想到的软件和互联网领域都做了尝试，但最终还是凭借在网游方面的业绩成功登陆香港联交所。金山并不自认是一个纯靠网游盈利的中国IT企业，但投资人和观察者却已经给它打上了“网络游戏概念”的标签。对于金山来说，不知这是幸事还是不幸。

一个在IT和互联网领域曾经不断尝试突围的企业的上市之路走了19年，并且仍旧在遭遇不断的波折，其动荡历程的背后，折射出来的却是中国软件企业的艰难。这其中固然有盗版横行、资金匮乏、竞争残酷的缘故，但企业如何克服自身在体制上文化上的缺陷，及时抓住互联网大潮中一闪即逝的时机，也是中国企业普遍存在的问题。



WPS 97的初始界面

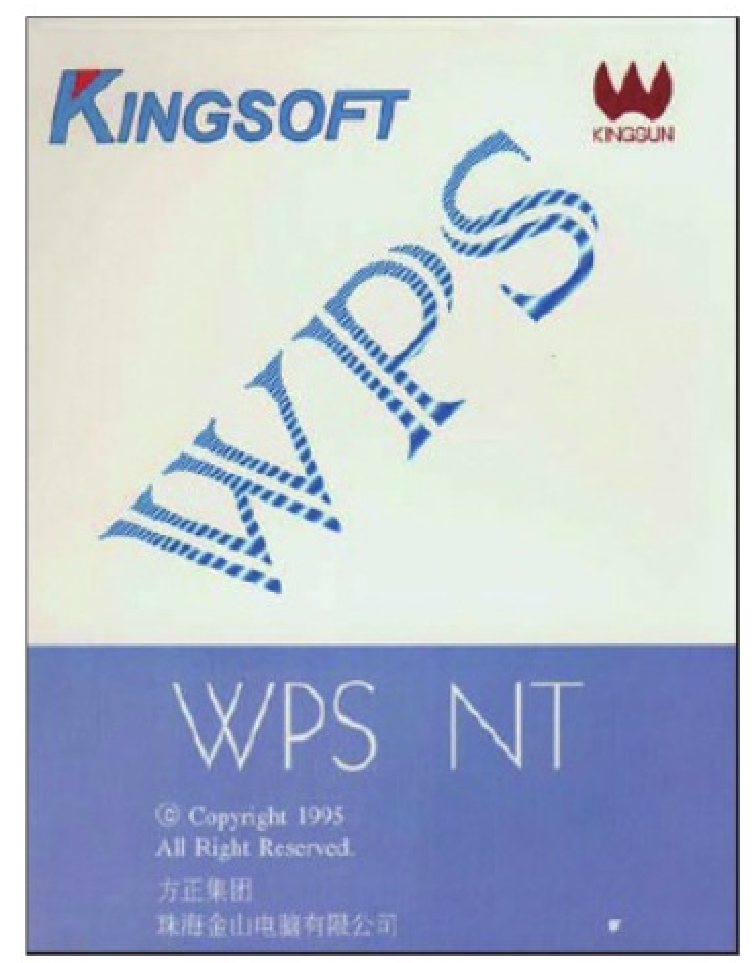
19年的金山终于上市，寻找大洋彼岸的“金山”。而曾经在这条船上同舟共济的人，却已经因为种种原因离开，这些人离开后曾经在网上建立了一个交流群，取名“旧金山”。对于他们来说，或许金山已经成为过去式，但对于金山来说，上市或许却是一个新的开始。是否能从旧金山走到新金山，很多人都想知道答案。

追根溯源——金山的过去

要了解金山的现在，首先要知道它的过去。

现在的北京金山软件公司成立于1994年，但它实际的“初生”时间更早，要早到1989年金山公司深圳开发部的成立。

1989年，中国网络游戏业的“爸爸”陈天桥还在上海读高中二年级，积极筹备着下一年的高考。而改变了一代中国网民交友方式的马化腾先生，还是一个刚刚考上深圳大学计算机专业、在校园里拎着书包瞎跑的大一学生，那时如果有人告诉他9年后他会成立一家自己的网络公司，恐怕他自己也不敢确信。而创立中国最大的门户网站新浪网的王志东先生才刚毕业一年，在北京大学计算机技术研究所潜心研究“中文多窗口图形支撑环境”。创办猫扑网的几个不入流的狂热游戏迷还在家里沉迷于游戏的乐趣，而近年来活跃于投资中国IT互联网领域的软银中国要到11年后才可能成立。不过，“征途先生”史玉柱倒是在这一年靠推出桌面中文电脑软件M-6401而在当年成为百万富翁。



金山在1994年推出了WPS NT版

10年后，到了1999年，当整个社会还对软件、硬件、多媒体、互联网、宽带等这些词汇懵懵懂懂时，金山的创始人求伯君和它的第一任总经理雷军，已经被称为是“软件业巨子”了。

分析一个企业说到底还是分析人，分析它的决策人。谈金山“波澜壮阔”的早期发展史，求伯君和雷军这两个人是无法回避的。金山发展到今天，它的个性其实有很多是这两个人身上的个性。这两个人是什么出身？是优秀程序员的出身。

现在回想起这两位金山的决策者来，有两个细节可以代表笔者对金山留下的印象。一是求伯君在接受采访时，目光游移，感觉有些不安。那种介于不屑和害羞之间的印象，使人联想到程序员惯有的表现。但是另一方面，在一次玩家聚会上，求伯君却和一个十几岁的玩家相言甚欢。

而对雷军的印象是这样的。有一次约雷军的采访约到了晚上。说好的时间是21：00，结果因为雷军太忙而晚了10分钟，笔者一直在猜想，雷军是不是会带着一种疲倦的神态进屋来——结果雷军手里拿着听可乐，一路小跑着走进会议室，一再抱歉他来晚了，一边将可乐递给了记者。采访开始后，这边记者在记录，他带领

的一班人马也在用笔和本进行认真的采访记录，其认真、坦率、滔滔不绝甚至眼里的血丝，这构成了笔者对金山的另一个印象。

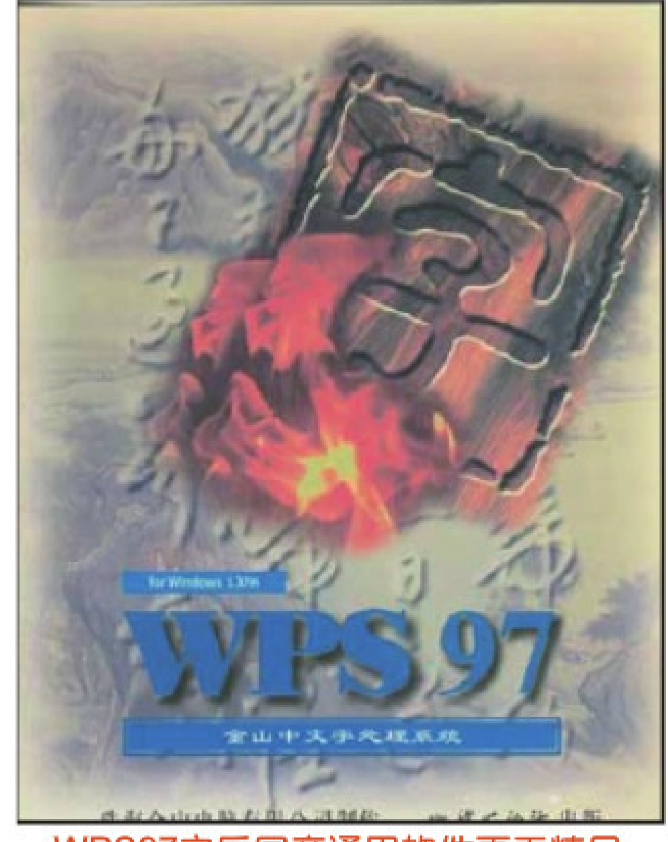
我仍记得当传统软件渠道商提到金山策划的市场活动“红色正版风暴”时的不快神色。“他们破坏了行业的规则！”当时那位先生脱口而出，“在价格上打破规则，这是商业上的大忌。这只能使行业陷入恶性循环。”这样的不快态度，只有后来当上海盛大网络异军崛起时，我才从盛大网络的对手身上再次感受到过。

现在回过头来谈金山的早期历史，不是没有理由的。实际上早在1996年，金山的高层就萌发了想要在5年内获得风险投资、然后在10年内上市、成为国内最顶级软件公司的构想。

而因为种种原因，到了2006年，金山才获得了第一笔7200万美元的投资。2007年，金山蹒跚上市，而“网络游戏概念股”和当初的“软件公司”已经完全不是一个概念了。

金山软件公司的创建是源自WPS的成功，而WPS的成功，诚然是技术的成功——凭求伯君个人的才智和心血，它是当时DOS操作系统下最成熟的中文处理软件——但它也更是市场定位的成功。WPS推出的时候，正是中文文字处理系统一片空白的时期，而且由于它定位在“文字处理”这一专门的领域，所以针对的用户群也更为广泛。它不仅养活了许多电脑培训班，也起到了当时人们对电脑操作认识的启蒙作用。WPS销售最高峰时一年可给公司创造超过6000万的利润。

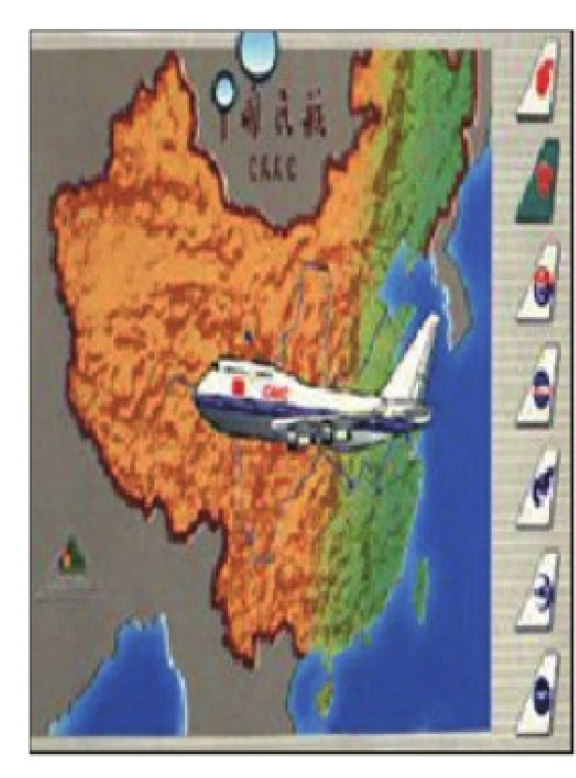
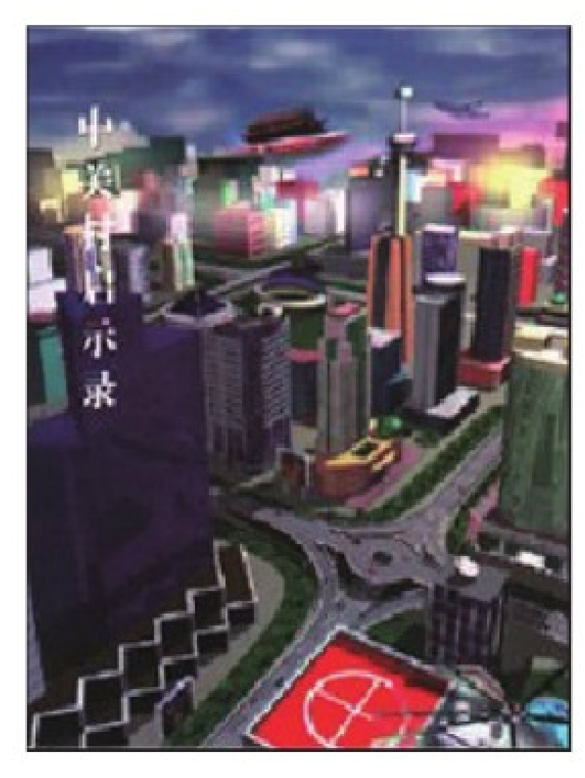
实际上金山的决策层缺乏的并不是远见。证据一是早在1993年，金山的开发力量在DOS系统下的投入就很小了，金山最核心的开发团队在雷军带领下，在北京开发基于Windows系统的办公处理软件“盘古”。因为当时微软的Windows 3.1系统在国外已经开始成为PC主流操作系统，而在“盘古”紧锣密鼓开发的过程中，到了1994年，Windows 3.2开始推出中文版本，基于这个系统而生的Office也就顺理成章占据了中文处理软件的用户市场。在1995年，微软正式推出跨时代操作系统Windows 95时，“盘古”也面世了，但在商业上遭遇了失败。失败的最核心原因是来自于公司规模，凭借金山几十人的开发规模和市场营销能力，根本不可能与微软正面对抗。从公司内部而言，“盘古”没能取得成功也是一种必然。由于WPS的成功所带来的企业自豪感，特别是当时金山所拢聚的那些国内程序开发精英的高昂斗志，从现在来看，放在任何人身上，都会产生“要把胜利扩大化”的想法。文字处理、表格处理、双向词典、名片管理、事务处理……把如此多的功能集中在一个套



WPS97之后国产通用软件再无精品



中途夭折的“盘古”是金山壮志未酬的一个象征，如果当初它成功了……

《中国民航》和《中关村启示录》是金山早期的游戏代表作，很多人都知道但从没玩过。这恰好是金山的生存写照：名气很大但盈利不多

件里，很难将一切做到尽善尽美，而且由于力量的分散，WPS的技术优势没能进一步体现，而放弃WPS这块金字招牌，也是“盘古”的另一个小失误了。在金山遭遇低谷的时候，DOS系统的这块蛋糕也被其他竞争对手吃了——Windows 95实际上在1996年或者1997年以后，才开始逐渐替代了中国PC用户电脑上的DOS系统。

如今，在金山官网的“发展历程”里也看不到关于“盘古”的记载。

而金山在桌面办公软件领域里苦苦打拼的同时，一方面由于求伯君个人的爱好，更是由于金山急于走出发展的困境，1996年，金山在珠海的西山居工作室发布了国内第一款商业游戏《中关村启示录》。金山正式进军游戏产业，并且受《仙剑奇侠传》热度不减的影响，在第二年推出大名鼎鼎的RPG游戏《剑侠情缘》。

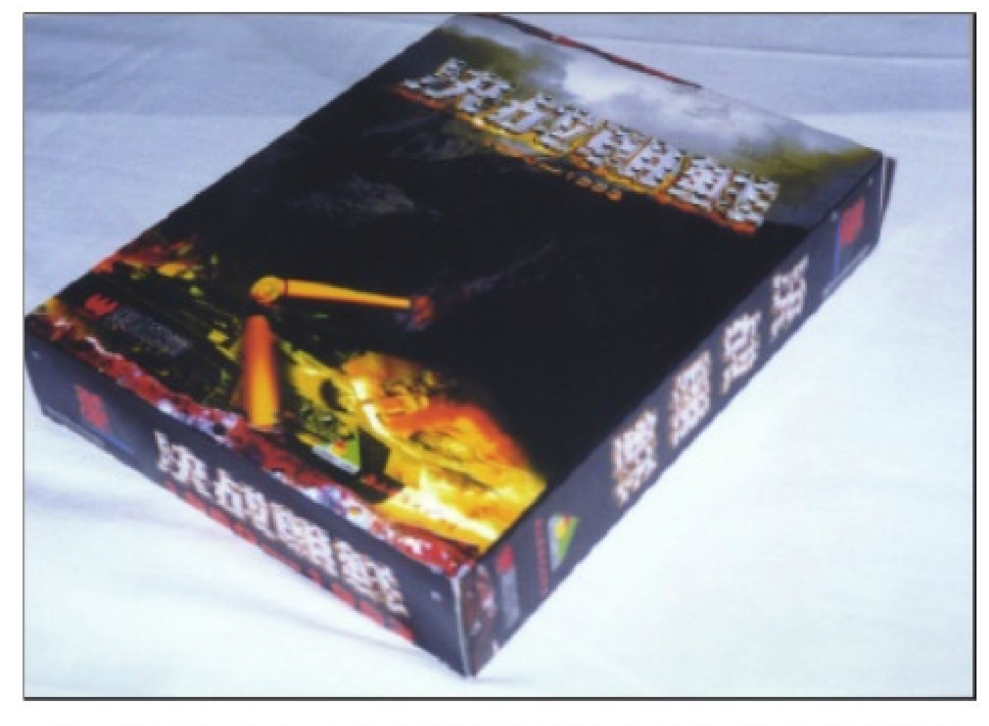
积极探索发展之路的金山，在1997年，因为一个偶然的原因，凭借做“盘古”时积累的经验，推出了《金山词霸》。就是这款相较WPS而言技术含量不算高的小产品，带来了1999年《金山词霸》和《金山快译》2000版“红色正版风暴”创造软件销量100万套的奇迹。低投入的小软件，打破行规的低价格软件，铺遍所有报刊亭的销售渠道，为金山带来了不小的成功。不仅决定了金山在翻译软件领域的地位，而且也使它拥有了更高的社会知名度。这时的雷军已经是公司的总经理了，求伯君渐渐在公司新员工的心目里变得有些生疏，而金山日后的发展更多带上了雷军精神的烙印。

2000年，金山日后的另一大产品系列《金山毒霸》成功上市，3个月内跻身中国杀毒软件三甲之列（实际上雷军也曾经是国内最早开发杀毒软件程序的程序员之一）。

金山高层不乏远见的另一个证据是互联网。2000年本刊记者采访雷军的时候，他曾告诉记者，早在1995年10月金山决策层就讨论要做互联网，到了1998年8月时，公司内部再次提出开发思路一定要向网络化转折，但是在那个时代里，公司内部从上到下的员工对这个提法“并不认真”。当时网络是个很空的东西，开发人员自己都没有体会到网络未来究竟能给人们生活带来怎样的变化，除了玩玩BBS，互联网还能干什么呢？它能普及到什么程度呢？再来看看微软公司。微软于1992年推出的Windows for workgroups 3.1还仅仅支持“点对点”网络以及域。到1995年，Windows 95已经支持Internet、拨号网络、服务器，在OSR2版本中，Windows正式开始捆绑IE浏览器一直至今。

按雷军自己的说法，无论如何他不想再放过1998年来临的这波互联网热潮。到了1999年，毛遂自荐的高春晖加盟金山，金山成立了卓越网站事业部，金山卓越电脑资讯站是一家典型的软件下载网站。又过一年，到2000年5月，金山公司经过反复考虑，决定让卓越网由内容提供商转型为商务网站，卓越网从金山软件分拆出来，金山软件为第一大股东，联想集团下属联想投资为第二大股东。卓越网也成为一家纯正的销售图书、音像产品的B2C电子商务网站。同时推出的还有金山逍遥，这是一家“网上旅游服务中心”，当时携程网刚刚成立1年，成员只有不到50人。

尽管金山在互联网领域做出了不懈努力，然而在广大电脑用户心目里，它仍然是中国最了不起的软件开发商。因为很明显，在瞬息万变的互联网领域，2000年，新浪、搜狐和网易已经成为人们心目中不可动摇的网络巨头。毕竟与金山这样靠程序员的一双双手敲打出来的企业不同，张朝阳们和丁磊们不必为公司转型而头疼，不必担心老员工的离开，因为他们身上没有任何包袱，从0开始。在这一年，一款名叫OICQ的聊天小软件也开始渐渐驻留在无数电脑使用者的PC硬盘里。



《决战朝鲜》是一款将爱国精神和游戏乐趣结合得很好的作品

金山高层不乏远见的第3个证据，是在网络游戏领域。

2001年7月18日至21日，一次中韩游戏业界的短期交流在汉城进行着。这是中国游戏行业里第一个由专业媒体记者组成的韩国游戏业考察团与韩国的游戏业界进行的正面接触，这次考察活动就是由金山牵头组织的。那次活动金山公司邀请到了《大众软件》、新浪网、网易及《北京青年报》等近10家媒体的记者，阵容十分强大。这样规模的记者团外访活动，在中国游戏行业中还是第一次。在大陆最早代理韩国游戏的公司不是金山，与韩国游戏行业交往最密切的公司也不是金山，但是金山却率先走出了这一步。即使是在当时，媒体记者们也不得不承认金山公司的眼光和对于机遇的把握。由雷军亲自带队的这次外访，与韩国最主要的网络游戏开发商和运营商都进行了接触，但非常令人奇怪的是，从韩国回来之后，金山没有代理任何一款韩国网络游戏。

而就在这一年的11月18日，在上海，一家名叫盛大的名不见经传的公司开始运营一款名叫《传奇》的“二流”韩国游戏，而这款“二流”网络游戏，恰恰是这家上海企业在互联网泡沫破灭后打算最后一搏的武器。



《中国民航》的出现始于求伯君的飞行梦想，十几年后我们看到它正在逐渐变成现实



《抗日之地雷战》与其说是一款游戏，不如说是金山游戏人自娱自乐的产物。当然它真的很不错

2002年，盛大的创始人陈天桥在接受笔者采访时曾说过这样一段话：“如果具体让我说说对.com公司的看法，我就觉得应该是让他们拿出点决心和狠劲的时候了。我们这个行业和赌场一样，输了的就一无所有，还有钱的在苟延残喘，为什么不看准一个地方就扔出去呢？如果你不舍得也要在消耗中消耗完。要不就退出，要不就要压赌，一定要看准一个方向，不要总觉得今天B2B好，明天B2C好。现在很多公司还在看着比谁不花钱，结余开支多，还是在烧钱。现在我们从这个行业出来，再回头看，我发现我们的成功在于我们敢搏、敢关、敢于破釜沉舟。”——实际上，盛大也是不得不破釜沉舟。

在盛大之前的网络游戏代理商还沿袭着做软件产品的市场思路，对“服务”的概念重视不够。而盛大正相反，他们用24小时客户服务、虚拟点卡渠道、分区式服务器架构等服务的经验和技术的经验弥补了其传统软件开发、销售和运作的经验不足——而开发、销售和运作，正是金山当时的强项。

又一年后。

2003年7月，金山在涿州影视基地召开千人古装大会，隆重推出耗资1500万历时3年研发的首款“中华武侠网络游戏”——《剑侠情缘网络版》。这天笔者不知为什么突然联想起程序员出身的求伯君曾经说过的一句著名的话——据说他在成功创办金山后仍然有时自己动手写程序，他不会像大多数用户那样四处去找现成的软件，“四处去找，多么麻烦！还不如写一个。”

网络时代的大早与晚集

起了个大早，赶了个晚集，很多人都曾经用这句话来比喻过金山在进军互联网时所遭遇的境地。如果说早先盘古的壮志未酬，WPS、词霸、毒霸的获利不高主要是设计理念有误、盗版横行和用户正版意识不够，到了这个时代，金山的脚步和眼光却总是不在一个节奏，就多少要在自身上寻找问题了。相信求伯君和雷军也看到了这一点，不过找到问题和解决问题通常不能混为一谈，雷军自己后来也承认了这一点。2005年与本刊记者的某次长谈中，雷军曾经这样对记者说：那个时候太年轻了，把互联网想得太简单，又太复杂。

不知道现在还有多少人记得iWPS和eWPS这两个产品，这是金山软件在当时的互联网大潮中最高调，也是决心进军互联网之初最寄予希望的产品。在2000年5月16日，北京长城饭店的新闻发布会上，金山郑重发布互联网三大战略计划以及核心理念产品iWPS（个人上网基础平台）白皮书，宣布全面挺进互联网。会上，公司总裁求伯君率领管理团队发表了互联网宣言：互联网推动世界，软件推动互联网，金山将以推动全民上网为己任，全面挺进互联网。求伯君认为，软件与互联网息息相关，可以说，没有软件就没有互联网。同样，在互联网高速发展的时代，软件产业每一次进步都促使互联网向前迈进一大步，如果说网络在推动世界前进，那么软件无疑是网络发展的技术源动力。

在求伯君侃侃而谈的同时，当时的与会者都注意到一个显著变化，金山放弃了已经使用了11年的公司形象标识，而启动了一个崭新的品牌形象设计。这个“改变，与过去划清界限”的举措，显示了金山全面挺进互联网的决心。

不妨回顾一下那个时代雷军对于当时金山互联网战略的认识。程序员出身的雷军把进军互联网的战略比作“三大战役”，并详细介绍了金山进军互联网三大战役的蓝图构想：一、给中国老百姓提供一个上网基础平台，解决老百姓上网的问题。比如目前正在开发的iWPS，就是一个上网的基础平台，金山认为，该产品将有助于推动全民上网运动。金山公司其他几个重要产品线金山词霸和金山快译等都将逐步向这个方向靠拢。二、给中国企业提供一个电子交易平台，帮助企业全面触网。“目前，不亲自到电子商务第一线去实践，是无法了解客户在这方面的实际需求，也不可能做出好的系统。”当时金山公司已经投资两家电子商务公司——卓越网Joyo.com和逍遥网Xoyo.com，都在实践电子商务的过程中全力研发电子交易平台，希望最终能给企业提供易用、稳定、安全的电子交易平台。卓越网是网上精品俱乐部，以“新网民e社区”推广卓越e群的概念，已于当年5月11日发布；逍遥网是网上旅游定房系统，也将在同年5月底发布。三、整合网络应用服务系统，提高网上生活质量和工作效率。金山公司正在尝试推出网络服务系统，这部分会涉及到eWPS办公系统、西山居在线游戏娱乐系统、计算机反病毒及网络安全系统。“在泡沫时代做实事，利用自己的优势看准方向去实践，软件公司进军互联网不一定就是去做ICP，技术还是立足之本。”雷军把这款软件称做







终于等到这一天，十几年的艰辛一朝圆满，但是未来还有更长的路要走



如今《剑侠世界》是金山在2008年重新赢取投资人信心的“关键武器”

是金山2000年挺进互联网的第一份“互联网见面礼”。

当时在金山公司尚担任市场部总经理的王峰出面介绍了iWPS的部分特点以及进展的情况：这个软件将轻松帮助用户完成从拨号上网、网页浏览、文件编辑、电子邮件、网络通讯、电子文件阅读到移动办公、网络资源管理、电子商务信息等一系列上网功能，全方位、立体化地给用户提供互联网服务，iWPS还利用网络打破了电子邮件与手机、呼机、PDA及网络ICQ等通讯工具中间的壁垒，使中国用户可以拥有更高质量的网络生活和工作效率。这也几乎是王峰首次独立公开以部门主管的身份亮相，很多人都把他看作雷军的影子和左右手，不过后来的事实证明，两人有契合点，但更多的是差异。

iWPS最终没有成气候，酝酿中的eWPS也同样慢慢被人淡忘，不过如今当我们回顾2000年初金山放言进军互联网的这段故事，可以看到其实当时金山对互联网的设想虽然有些简单，很多方向却都被后来人证明是正确的。卓越网的电子商务、逍遥网的网络订票订房、“新网民e社区”的概念，一一被携程、天涯、博客网等企业证实具有强大的生命力，但对于当时对此寄予厚望的金山来说，这却是一个沉重的打击。金山在中国软件行业多年的摸爬滚打给了它丰富的经验和独到的眼光，也给它的行动带上了无形的枷锁。iWPS和eWPS的理念有些类似于当年微软的.net，微软携操作系统的垄断地位优势，一直试图控制用户行为导向的命脉，同样以软件起家的金山显然是认同了这个理念。拿出当年的采访记录，雷军在慨叹“前有盗版，后有微软”的同时，对“英特尔通过CPU控制硬件产业走向，微软通过Windows控制软件产业走向”的做法却充分表露出了艳羡。有能力左右一个行业的走向，这是每个企业家都梦想达到的高度。因此iWPS的出现，某种程度上来说也是金山试图垄断互联网用户上网入口的一个尝试，如果人人都用iWPS上网，用eWPS办公，那么金山即使不能成为第二个微软，成为中国的Google也是有可能的。只是用雷军的话说，“当时我们看到了远处的曙光，却没看清脚下的路”。对于中国互联网在未来几年内的变化，对网民应用需求的丰富多样，当时谁也没想到能有如今的发展。宽带的普及和多样化的用户需求，使得网民上网的技术难度大大降低，而群体却被大大细分了。一个iWPS注定无法满足这种变化，最终不得不黯然隐退。而“软件”在用户的消费行为中到底占据怎样的地位，也逐渐成为金山决策者开始研究的东西。从互联网第一代走过来的求伯君、雷军让整个金山都弥漫着一种崇尚“知本”、崇尚技术的气息，对“知识英雄”的崇拜是那个时代流传至今的情结，这种情结让人意识到知识和技术具有的力量，却也往往过分夸大了这种力量。“科技改变生活”的潮流无人可以逆转，但大众生活需要怎样的科技，在什么时候需要什么样的科技，却是更棘手的问题。究竟是软件适合用户需求应运而生，还是软件开发新领域带动用户跟进，做微软或者做Google，这个问题始终是金山难以把握的一个问题。虽然在多次采访中雷军都表示“我们宁可选择做Google，不做微软”，不过根据19年的沉浮表现判断，金山其实更像微软一些。求大求全，强调基础软件技术为核心，明星化的领导人，这些特征都让金山与后来的互联网企业有了一层与众不同的传奇色彩。

卓越网是金山试水互联网另一个无法回避的话题，这个起初被当作IT专业门户站点设计、命运多舛的网站，是金山和联想两个中国IT行业旗帜性企业对互联网共同的梦想试验田。1998年8月联想注资金山，双方决定向方兴未艾的互联网转型，卓越网的项目草案逐渐成型。程序员出身的雷军选择了当时中国第一网民——著名个人站长高春晖作为卓越的第一任管理者。1999年2月份，双方正式达成了一个协议：卓越网定位于一个IT类专业门户网站，金山投50万给卓越，外加4个人，卓越作为金山下属的一个IT事业部，高春晖过来做金山IT事业部经理，享有卓越11%的股份，如果到年底网站能达到预期目标，再加5%的股份。

很可惜，两位传奇人物之间的理念很快就出现了分歧。高春晖主张将卓越做成IT类的专业门户网站，包括新闻、软件、游戏、硬件等，而且当时几乎还没有IT类的专业门户网站，可以说市场空白很大。但雷军则从商业角度出发，希望与传统行业结合，做图书和音乐在线销售，走电子商务的道路。最终高春晖去职，卓越逐渐和当当、8848一起成为当时中国电子商务拓荒运动的三驾马车。

应该说，卓越网在相当长一段时间内都是中国最好的电子商务网站，其多品种、小批量、多批次的销售和物流管理，48小时倒计时抢购销售等营销手段，使得卓越无论在用户口碑还是服务内容上都获得了很高的赞誉。当时卓越也成为国内电子商务浪潮中的首要研究对象。本刊记者曾经就卓越现象采访过雷军，在大谈了一阵“适应中国网络环境，适应中国配送体系”的肺腑之言后，当话题转移到盈利问题，雷军却有些沉默，过了好一阵才回答“多品种小批量的模式的确成本很高，不过目前我们还在培育市场，要有耐心，等中国网民已经习惯了在网上购物之后，再调整策略也来得及”。我记得这是2003年夏天雷军在翠宫饭店的会议室中对我说的，他满脸疲惫，一根接一根抽烟，很快抽光了一盒“中南海”。

2004年8月19日，美国著名电子商务网站亚马逊宣布以7500万美元的代价收购卓越网。中国网民已经习惯了网络购物，但是没有耐心和机会再给金山卓越，后来的淘宝则顺利接过这杆大旗，成为中国个人电子商务第一品牌。

从投资收益来看，金山对于卓越网5年的经营还是有成效的，尽管后期内部人事争议不断，但卓越网的服务特色得到了很多用户的高度评价，给金山带来了不少口碑，而7500万美元的价格也让当初的投资方没感到亏本。但是，卓越网的离开使得金山失去了与新一代网民近距离观察接触的机会，再也无法得知他们的喜好、上网时间、购物习惯、阅读倾向等，这些一手数据的宝贵价值，远远不是7500万美元可以购买到的。当然，这些数据也许只有到了亚马逊那里

才能发挥真正的价值。很多时候，我们自己已经站在“金山”上了，只是我们自己不知道而已。

从此之后，金山进军互联网的道路，就只剩下了“网络游戏”一条。

这次没有存档

做游戏，对金山来说仿佛是水到渠成的一件事情。从企业创立开始，求伯君就在扛着民族软件企业大旗的同时，孤独地做着“当时没人看得起”的“编游戏”工作。《中关村启示录》《中国民航》的身上体现了求伯君在困境中挣扎生存的顽强，而《剑侠情缘》则以前所未有的家国情怀，把中国武侠RPG游戏提升到了一个新的高度。这款游戏对金山和玩家的影响都极其深远，但仅限于那个时代。此后“武侠”“家国”“江湖”就成为金山“剑侠”系列游戏不变的主题，在如今欧美奇幻、韩式团战、日本动漫风格盛行的中国网络游戏行业里，依旧抱着这种“家国天下”指导精神去制作新游戏的企业，几乎也就剩下了金山的西山居。

不过金山走向网络游戏的第一步却并不顺利。几乎是从互联网一兴起，早已习惯在电脑上玩文字MUD的求伯君就意识到网络游戏时代的到来，并很早就放出风声要进军网络游戏。由于金山在《剑侠情缘》上获得的辉煌成绩，所有人都对金山的网络游戏充满了期待。但自2000年开始，做网游的口号喊到了2003年中旬，传说中的《剑侠情缘网络版》才姗姗来迟。而且最初的版本很快就表现出了金山做事的一贯通病：求大求全，重视细节，但整体组合未必出色。十大门派，五行属性，加上诸多武功，整个游戏系统的平衡性受到了玩家强烈的质疑，甚至有人直接以“枪侠情缘”来称呼这款游戏，以讽刺使用长枪在游戏中获得的巨大优势。对于这段时光，如今已经主管金山游戏研发业务的副总邹涛回忆，“那个时候还是对网络游戏没有明确的认识，没想到玩家会有如此多异想天开的想法，毕竟原来的设计人员仅仅有开发单机游戏的经验，所要做的就是讲一个好听的故事。但是如今模式变了，我们就是提供个喇叭，讲故事的人变成了玩家，我们要想办法让玩家在使用这个喇叭的时候不会感到不方便。对于当时的设计人员来说，从单机到网络游戏的转换并不像嘴上说着这么简单，因为思维模式和工作习惯都需要调整，适应网络游戏的设计思路。这对一个企业来说，特别是一个已经有一定成就的企业来说，非常痛苦。”于是，就在玩家的骂声和喝彩声中，《剑侠情缘网络版》一点点长大了。当在线人数超过10万时，雷军兴奋地四处打电话报喜，仿佛老婆给他生了一个儿子一般。如此激动，却不知今后雷军是否再有机会遇到。

《剑侠情缘网络版》当时以4000万人民币的价格将点卡代理销售权卖给了连邦软件，这在当时是一个创记录的价格。尽管游戏设计尚不成熟，经常需要进行版本提升和N多补丁来支持，但《剑侠情缘》的招牌还是吸引了众多玩家。邹涛和王峰都回忆说，“那就是一个整天修补漏洞的年代，随时发现一个问题都要上报，然后分批次处理。可是问题还是层出不穷，归根结底是当初设计的时候没有想到会这么复杂。就这样，还是看着在线人数不停增长，于是感觉身上的责任更重了。”事后雷军向记者承认，最初版本的修改幅度之大是他没有想到的，而金山也为此付出了巨大的代价。3年时间，超过3000万人民币就在重复返工中悄悄溜走。“不过既然这是金山网游的开山之作，一切都值得”。

而且，这次没有存档，失败了，也许就没有再来的机会。

也许正是意识到了自己过去在眼光和脚步上的差距，那段时间进军网络游戏的金山说得最多的是：我们是后来者，我们要多多学习。特别是在2005年11月28日，盛大宣布《传奇世界》系列游戏全部免费的时候，同在台下的王峰拉着记者分析了一路，其兴奋程度不亚于雷军看到10万人在线。在当时的交谈中，王峰就对免费游戏、收费道具这个具有巨大潜力的模式表示“非常看好”，但金山不会轻易改变自己的收费模式。

《剑侠情缘网络版》终究还是成功了，这个“做梦都有钱赚”的新领域让金山一向并不宽裕的资金链充实了许多。特别是在越南市场的意外成功，使得更多后来者都把眼光投向了东南亚地区。但就在金山的事业看上去大有希望的时候，一些人却选择了离开。

每个人都有理由离开，对于曾经的金山市场总监刘阳和海外推广专员李雪梅来说，曾经任职金山是他们的宝贵财富。在提及这个老东家的时候，两人都不约而同地表示，“真是个做事的地方，关系简单，不过不知道现在是否也变了”。对于金山上市，两位职场女性都表示了祝贺，但也为金山的未来表示一定程度的担心。正如刘阳所说，金山的员工离职之后，往往下一份工作会很不成功，因为金山的文化与讲究自由随意的校园文化有很多共通之处，所以高校毕业生来到金山会很顺利融入团队。但一旦离开，才需要学会面对社会的第一堂课，因此离职之后的新工作往往不如人意。这种讲究人性、随意性很大的管理方式在过去的时代带着金山披荆斩棘，不过当企业上市之后，过于散漫随便的管理风格注定要发生改变。本刊记者在前往西山居进行采访时，也从金山方面得到证实，ERP信息管理流程系统目前是金山最先要学会适应的东西。事实上，效率和执行力才是上市之后金山要面对的两座大山，正如我们前面反复提到的，金山很早就看到了中国互联网发展的方向，并且做出了预见性的部署，但往往是播下龙牙，收获跳蚤。因此，如何整合内部结构，如何提高企业对决策的执行力，相信不仅仅是一个金山需要面对的问题，所有已经或计划奔赴海外挖“金山”的企业，都需要面对。



上市带给金山的并不仅仅是这座接近完工的大楼，楼里面的人能否适应新的规则和挑战才是最重要的

2.1亿的疑问与诱惑

■北京 白名

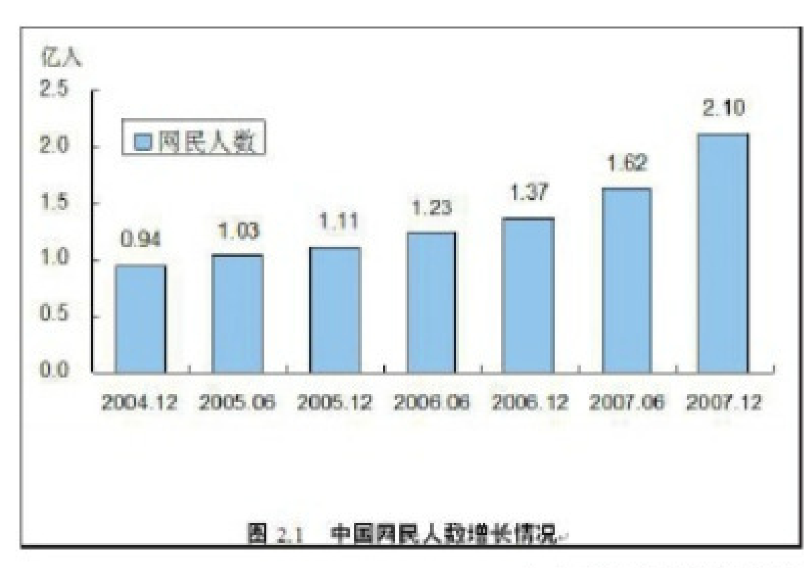
2.1亿人，这是欧洲人口的1/4强，北美人口的近1/2，中国人口的近1/7，无论放到哪里，都是个令人难以忽视的数字。现在，它作为中国互联网人口的数量规模，带着一身的诱惑和疑问，正式出现在世界面前。

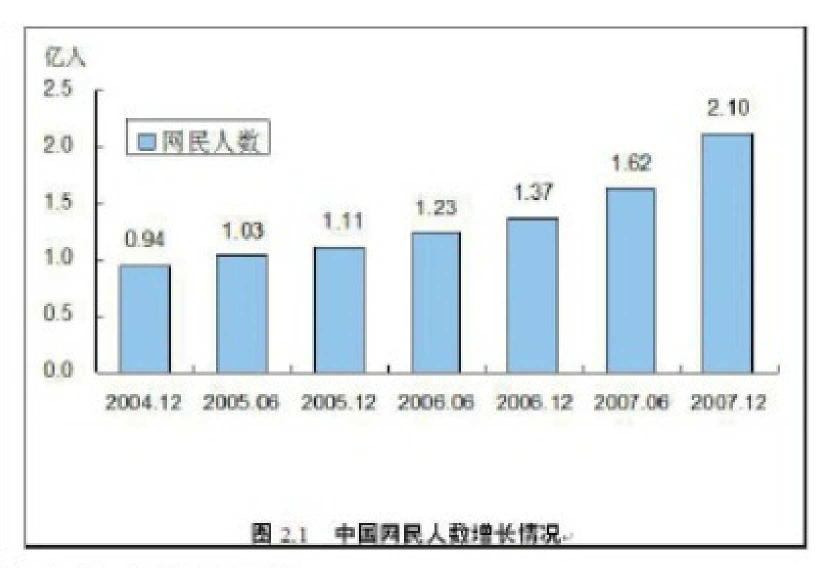
2008年1月17日下午13时30分，中国互联网信息中心（CNNIC）发布《第21次中国互联网络发展状况统计报告》。数据显示，截至2007年12月31日，我国网民总人数达到2.1亿，目前中国网民仅以500万人之差次于美国，居世界第2，CNNIC预计在2008年初中国将成为全球网民规模最大的国家。根据计算，2007年每天增加网民20万，平均每分钟新增网民数140人，其中上半年每分钟新增网民数100人，下半年每分钟新增网民数180人。

CNNIC发布会现场

谁也没想到，中国互联网人口的增长竟然如此迅速。就在半年之前，中国互联网信息中心（CNNIC）发布《第20次中国互联网络发展状况统计报告》的时候，中国的互联网人口还是1.62亿，而一年之前这个数字是1.37亿。也就是说，半年之内，中国网民的数量增长了4800万，一年之内的增长数字是7300万。2007年的增长率为53.3%，下半年比上半年增长了29.63%。我们的数字信息化时代，正在以难以想象的速度到来。

不过，2.1亿这个数字尽管庞大，但其背后折射出的意义，对于不同的人来说意义却不一样，更何况如此飞速的增长率，是否会有数据失真也并不好说。从中国互联网信息中心对调查报告给出的调查方法和说明来看，CNNIC对“网民”的定义发生了变化，这个变化发生在上一次CNNIC的统计（2007年6月），由原来的“平均每周上网一小时及以上”改为“半年内使用过互联网的6周岁及以上中国公民”。这是一个非常大的变化，如果以概率论来简单计算，从“每周”到“半年”，概率相差26倍（182.5/7天），这意味着，成为一个网民的机会大大增加了。当然，基于2007年中国社会政治经济出现的巨大变化，从十七大的召开到股市房市的剧烈振荡，再到厦门PX事件、陕西华南虎事件、猪肉价格飞涨等，诸多影响国计民生的事件使得人们前所未有地通过互联网了解我们这个社会，因此网民人口的增长是勿庸置疑的，只是一年53.3%的增长数字还是有些让人心下琢磨：为何这网民的定义要出现如此有利于增长的变动呢？





此次CNNIC发布的历年人口数据变化

负责数据调查的互联网专家改变“网民”定义界限的初衷，相信外界是无从得知了。不过报告展示出的数据在某种程度上也代表了他们的一种态度，以及中国互联网的发展态势，我们不妨看看报告中的一些细节数据，看看都能反映出一种怎样的事实。

根据最新发布的《第21次中国互联网络发展状况统计报告》显示，2.1亿网民中，宽带网民总数达到1.63亿人，手机网民数达到5040万人，新增网民

来自农村地区的网民数量占据了40%，达到2917万。目前我国网站数量已有150万，其中66.9%为CN下的网站，100.6万个。在册中国域名总数约达1193万个，其中CN域名数量已约达900万个，增长4倍。4亿手机用户中，其中12.6%是手机网民。

中国互联网娱乐性明显，86.6%的网民使用网络音乐，排名网络应用之首。即时通信应用率为81.4%，近4成网民选择即时通信为互联网第一落脚点，成为互联网三大基础应用之首。

25.4%的网民，即半年内有5334万人访问过中央政府或者地方政府网站。

更多的细节，在此不做披露，感兴趣的读者可以去中国互联网信息中心网站自行下载阅读全本报告。不过通过上面的数字以及报告中对于数据调查的详细说明，我们能看出一些隐藏在飞速增长之后的隐忧。首先是令人难以捉摸的“宽带网民”，根据报告中的调查标准，宽带的概念是，只要不是拨号上网和ISDN，下行速度能够达到几百kbps，就被算作宽带。但这其实是2000年前的概念。如今欧美日韩等国家的宽带建设早已到达了4M上下的水平，而且费率也远远低于国内，即使在我国香港，香港电讯提供的3M包月服务，月费为206元港币，不收初装费，用户还能获得80GB的移动硬盘、5.1组合音响、宽频电视月租费以及电子邮箱等促销礼品。国内的宽带建设虽然在覆盖范围上有了很大拓展，不过512k和1M的服务依旧是北京、上海等主流网民聚集的大中城市主要的服务内容，这还不能计算因网通、电信南北分治带来的无形“数字鸿沟”。因此，无论在质量上还是数量上，“宽带网民”其实距离真正顺畅无忧的“信息高速公路”还很远。



阿里巴巴上市现场

其次，所谓“手机上网用户”，恐怕也存在着巨大偏差，其原因在于CNNIC调查问卷侧重于互联网用户。而实际上，很多手机上网用户的使用习惯更偏重于移动互联，参与调查的机会相对较少。而且CNNIC所谓的“手机上网”用户不包括用手机登录WAP网的用户，而是指通过手机登录Web互联网的用户。这使得其技术含量大大降低，仅仅通过浏览和收发邮件，除了能给网络广告带来更多的收益外，似乎没其他的意义。

第三，目前我国网站数量已有约150万，页面超过60亿，但是其中“沉睡”的网站和页面数量超过60%，即平均访问数量一周不超过一次。更严重的问题在于内容，大量的网站都仅仅是简单的转载甚至抄袭，真正原创的内容不多，同质化现象相当严重。即使是在用户活跃的网站和论坛上，真正有价值的原创文章和评论也并不多，大量的空话废话乃至语言暴力充斥着整个互联网，这已经是公认的事实。

第四，CNNIC的调查渠道主要集中在新浪、搜狐等正规商业网站上，排除了大量个人网站。由此导致的结果就是，接受调查问卷的网民存在一定的倾向性，不能反映整体面貌。据CNNIC的官方说明，该次的调查问卷都放置在CNNIC的网站上，同时在全国各省的信息港与较大ICP/ISP上设置问卷链接。而作为数据调查中极为重要的一部分，实地调查和入户调查在整个调查数据的来源中，比例实在偏低。


CNNIC
中国互联网络信息中心

CNNIC发布《第21次中国互联网络发展状况统计报告》

我国网民达到2.1亿　互联网向各层次扩散

互联网呈现向下渗透的趋势

网络基础资源发展势头仍然强劲

数字娱乐成为中国网民网络应用的重心

CNNIC依据三大优势，加大研究深度

CNNIC发布的报告相关说明文件

第五，中国网民通过互联网对国家政治经济生活所能起到的影响依旧很小。尽管2007年“互联网舆论影响社会”的势头越来越猛烈，但不可否认的是这仅仅是在声势上形成了虚假繁荣，真正影响国计民生的事例差不多仅有“厦门PX事件”一件事例。被全国网民口诛笔伐的“陕西真伪华南虎”事件，在各种“照片有假”的民间鉴定不断出现的同时，至今依旧没有官方结论，显示出在传统思维和办公习惯面前网民的无力。至于最近正在被热烈讨论的“科技部网站问答事件”中，来自于科技部工作人员对网民无聊问题的耐心做答，竟然引发了各界高度的赞誉，这从另一个侧面说明互联网的繁荣和影响力目前还局限于表面和民间。

最后，根据调查结果显示，中国网民在互联网上的使用内容过于被动，浏览成为第一大使用内容选择，使用QQ、MSN等即时通信成为第二大选择，下载音乐影视、玩网络游戏等娱乐化消费内容也是诸多网民的主要选择，如网络游戏的用户已经达到了1.2亿，占据整个网民总数的57%。而如使用搜索引擎获取需要的知识、使用电子邮件进行深入沟通等更加具有主动性的活动则相对以往调查出现下降，更远远低于国外的水平。所谓Web2.0，其实远远没有达到应有的高度。

目前中国并不缺乏有分量的互联网企业，但纵观诸多互联网企业的规模和经营内容，就可以看到盛大、新



多数人会来到土豆网看看视频，再逛一下

浪、网易、搜狐等传统资讯娱乐性网站依旧是中国互联网企业的主流，通过软件应用起家的互联网企业中，腾讯业已开始向门户资讯站的转型，百度也在保持搜索引擎本土优势的同时，着力拓展如游戏、贴吧等偏向娱乐和论坛内容。2007年在海外上市的诸多明星网站中，只有阿里巴巴是凭借电子商务这项更具长远潜力和互联网适应性的业务登陆香港联交所，完美时空、巨人、金山等企业无不是依靠网络游戏内容获得投资者的青睐。企业在内容和模式上的创造力，都与国外企业尚存在不小距离。而2007年末海外证券市场中国概念的集体低迷，虽然有一年中资金过度炒作和美国次级债券危机的影响，但中国的互联网企业缺少多元化的内容，核心竞争力虚弱，这也是一个无法回避的事实。就在中国互联网信息中心发布报告之前，美国摩根大通公司公布了2008年美国互联网发展报告，该报告预测美国在全球开展业务的互联网公司将从网络普及中受益。亚马逊、eBay和谷歌均有约一半的营收来自于国际市场。不可否认，这其中中国市场贡献巨大。美国网络公司从中国网民数量增多中收获更大的价值，网民的增长对于他们来说不亚于“圈里的猪又长肥了”。

即使在我们引以为豪的网民人口带来的“市场规模和价值”上，2.1亿网民的价值也并不如表面上那么可观。2007年美国互联网市场网络广告产值210亿美元，而中国互联网市场不及10亿美元，我们不及美国的1/20。剥离人民币与美元汇率的影响，也仅有1/4，由此可见，这个眼见着要赶上美国网民数量的互联网，含金量比人均收入更让人担忧。与此相对应的是，如果根据人均GDP和上网平均费用来计算国民上网成本的话，中国网民上网成本支出无疑更是要高出太多。另一个数据进一步体现了中国互联网市场的脆弱，根据报告显示目前网民平均上网时长是“16.2小时/周”，相对06年同期的16.9小时/周出现了下降。在整体网民数量上升的同时，上网时间出现了下降，这说明中国网民在互联网内容的关注上依旧缺乏稳定性。而其中具有深度商业价值的行为，诸如网络金融、电子商务、共享软件等内容并不是中国网民的关注所在，相反非法盗版下载等以损害传统产业为代价的互联网产业却越来越兴盛而无法控制，对于妄图在庞大的中国互联网市场淘金的企业来说，这无疑会是一个难以逾越的门槛。“网民数量飞速增长”距离“互联网市场飞速增长”，并不是同一个概念。互联网的未来发展，不仅取决于网络用户规模，而且受限于网络服务的丰富性，2007年底刚刚发布的针对网络视频的新管理规定，以严厉的态势介入互联网管理，其“国资控股”的压制性条例让消费者和投资者胆寒，数年前互联网SP短信全行业失控后导致全行业的萧条，早早进入衰退的历史是否会再次重演，目前是所有关注视频共享网站这个具备充分活力和竞争力领域的人们共同担心的问题。



我只用ipod，它不能上网么？那我不是网民了



有了Wii，人人都可以做网民



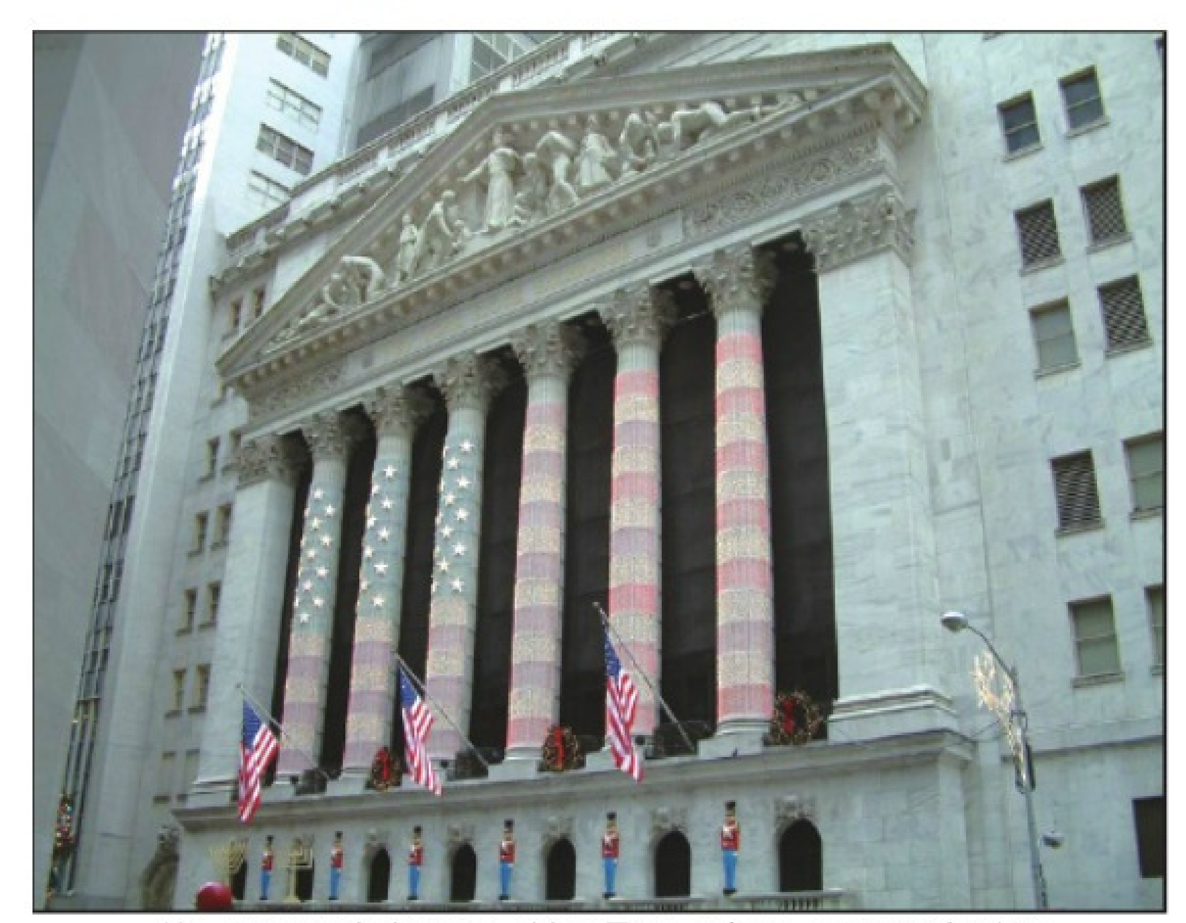
城管通——城管专用手机？还能上网？

因此，尽管我们已经看到了越来越多互联网深度影响社会的事实，诸如春运火车票是否涨价、手机漫游费下调、黄金周假期调整等事关民生政策的制订，都已经充分尊重了来自互联网的民众呼声。但理性地审视2.1亿网民大蛋糕背后的诱惑，以下的理由让我们无法乐观。

隐藏在数据增长背后的城乡数字鸿沟。报告数据中农村的网民数量的增长虽然惊人，但农村网络普及率依然偏低，其活动内容也缺乏足够的技术含量，不足以实现“互联网改变生活”的目标，特别是中西部地区的农村，不知网络为何物的大有人在。这使得底层弱势群体在经济上居于边缘化地位的同时，和真正信息社会的距离也没有改变。

过分沉溺于网络虚拟空间已经带来了很多的负面问题，除了国家日益加强管制的网络色情淫秽问题之外，难以管制的互联网群体语言暴力似乎也已经让公众的耐心到了极限。“网络暴民”的称呼得到了不少不明真相民众的认同，而“网络暴民”这个难以界定内容的称号反过来对公众在互联网上的正当言论权利产生明显的压制。长此以往，我们的互联网只能成为一个菜市场，除了买卖之外，缺少了作为沟通平台的交流功能，变得死气沉沉。

因此，面对2.1亿数字的疑问与诱惑，现在就欢呼雀跃还为时太早。在肯定中国互联网规模增长的事实同时，我们更应该努力完善互联网监管制度，提高网民文化素质，丰富互联网服务内容和模式。只有在一个互联网环境更完备，发展更均衡、网民更理性的现实下，拥有“全球网民数量第一”的头衔才有意义，到那时再为此而欢呼雀跃，也不算太晚。P


美国纽约证券交易所，并不是到了这里，就圆了发财梦

很美很赚钱
——淘宝8位皇冠女卖家的故事

■北京 温雅

在现在这个时代，不怕你办不到，就怕你想不到！无论你有什么样的梦想，只要敢于放胆一搏，坚韧不拔，就一定能实现。网络是个提供无限可能的巨大平台，如果你有了好点子，不妨就拿出来试试水，也许下一个冲浪英雄就是你呢。而今天，先从一个市场王者开始做起吧。什么？担心没有资金和经验？没有关系，网络为你提供了令人激动的机会，哪怕是只有几样东西，也尽可以大胆拿出来摆摊看看。淘宝网（www.taobao.com）这样的福地是不会拒绝任何一个新来者的，因为以后的梦幻强人，都是从最开始一步步走向顶点的哦！想知道淘宝上的皇冠卖家有什么独门秘笈吗？想看看一个普通的女孩子究竟可以取得什么样的成功吗？值此三八妇女节到来之际，我们特别采访了几位皇冠女性卖家，在这里分享她们的绝对私密成功经验！

一、美味情缘在于不断付出——可可芭蕾巧克力艺术沙龙

掌柜旺旺： fxmimi
信用级别： 1冠
店铺地址： http://shop33447712.taobao.com/
主营商品： 巧克力


店主cocoaballet

可可芭蕾巧克力网店

下水理由：被潮流卷带

很早就在网络上购物了，后来发现在淘宝开店好像是个小潮流，身边很多朋友都在淘宝开了小店，我也是抱着好奇贪玩的态度开起了小店，没想到一发不可收拾。

摇身一变：从普通打工仔成为辛苦的老板

物质收入比以前好了很多。以前基本上是朝九晚五，现在的工作时间是随机的。听上去似乎比上班轻松，实际上要累得多。上班有上班下班的区别，开网店却没有，因为每时每秒都可能会有买家，而且要想做好，就要时刻思考如何才可以更好，我现在满脑子都是工作，能彻底放松对于网商来说是非常奢侈的事情。作息时间没有规律，白天要处理日常交易中的琐事，店铺经营策略上的工作经常需要后半夜来完成。虽然辛苦，但还是觉得非常值得，也许比普通白领多付出了3倍，收获的可能是10倍。人际交往方面，以前在公司上班接触的都是工作中的同事，和一起吃喝玩乐的朋友，现在平时接触最多的就是自己网店的员工还有生意中的合作伙伴，很多优秀的网商，当然还有许许多多的买家朋友。以前接触的基本都是自己专业范围内的朋友，现在生意伙伴比较多，包括了各行各业。

难忘经历：成为了爱情的信使

遇到最难忘的买家是一个特别纯洁的男孩，他第一次在我们店买巧克力的时候还是一个高中生，给自己喜欢的一个女孩子送了一盒我们的巧克力作为求爱礼物，成功了。后来有一天他特意在“旺旺（淘宝专用即时通讯软件）”中感谢我，说他和他的公主都考上了大学，还要在我的巧克力店给他的公主买巧克力，希望先把巧克力订下来，然后给公主亲手写一封信再让我们把信和巧克力一起寄给公主。过了几天收到了来信，没想到除了给公主的信外，还专门给我写了密密麻麻的一封信，我非常感动，现在那封买家亲笔手写的感谢信我还留着。

难题巧妙答：以德服人，相信顾客

在网上开店会遇到形形色色的买家，99%都是非常顺利非常好的，但是确实会遇到一些不太善解人意又苛刻的买家，在做网商的过程中，确实比较明显地感觉到一些顾客在潜意识里面就认为商人都是奸商，他在购物之前就对卖家充满了防备。其实网商应该是一群最诚信的商人。我常对我店的客服说，如果我们能让无赖都对我们刮目相看，那我们就是最牛的网商。所以我们对那些不太友好的买家的态度是“以德服人”，用诚意感动顾客。其实很多交易中的不愉快都是一些小小的误会，重在沟通。

秘笈大曝光：

1.特色至上：

淘宝上的店铺有100万家，要让自己的店铺有特色，

如何成为皇冠卖家

淘宝会员在淘宝网上每使用支付宝成功交易一次，就可以对交易对象作一次信用评价。评价分为“好评”“中评”“差评”3类，每种评价对应一个信用积分，具体为：“好评”加1分，“中评”不加分，“差评”扣1分。在交易中作为卖家的角色，其信用度分为以下15个级别，10 000分以上才能成为“皇冠”。

4分-10分	
11分-40分	
41分-90分	
91分-150分	
151分-250分	
251分-500分	
501分-1000分	
1001分-2000分	

2001分-5000分	
5001分-10000分	
10001分-20000分	
20001分-50000分	
50001分-100000分	
100001分-200000分	
200001分-500000分	

就要给自己的店铺寻找卖点。多思考，要让顾客找到在你店消费的理由。如果每家店都一样，顾客凭什么非要买你家的呢？让自己的网店与众不同是最重要的。

2.增加曝光率：

积极利用店铺平台的优势，比如淘宝举办的各种推广活动一定要参加，让自己店铺的商品脱颖而出。

3.服务最关键：

有了好的店铺和好的曝光率，剩下的就是销售和服务的功夫了。我给我店铺客服主要进行两部分的培训，一个是销售技巧的话术，一个就是把服务做得最好。一个皇冠级别的店铺一定要有皇冠级别的服务。记住，留住一位顾客很难，而失去一位顾客是很容易的。每位顾客都可能为你增加100位顾客，也可能让你失去100位顾客。

皇冠箴言：

网络是个可以让你梦想提速的地方。但也许你会付出比别人多10倍的努力，也许你会得到比别人多100倍的收获。


可可芭蕾25粒球

二、理智冷静成就成熟公司——醉美网化妆品专卖

掌柜旺旺：宝贝财富屋
信用级别：2冠
店铺地址：http://5zuimei.shop.taobao.com/
主营商品：化妆品

下水理由：自由与成就的召唤

开店前我是个公司白领，也是个工作狂，上淘宝是为了买些管理及销售培训讲座光盘。后来买过些衣服、化妆品等，逐渐爱上淘宝。因为从我的性格比较直也喜欢自由，不喜欢公司中的条条框框和复杂的人事关系，当时的销售工作也让我越来越希望得到更多的成就感。

摇身一变：收获了忙碌与朋友

开店之初由于一直是兼职，只有周末和晚上打理店铺，平均每月有几百块的工资外收入，感觉很好，可以给自己买些喜欢的衣服饰品等，当然也是去网上淘来。

虽然平时上班很累，好不容易有个周末也希望休息一下，但我的小店好像有种魔力。周末一早便起床，弄弄店铺、推荐位啊、写写店铺博客啊，每当有人上门，我都很兴奋，解答、下订单、确认地址，到跑出去发货，忙得不亦乐乎。

最重要的是，通过我的小店结识了不少朋友，应该说更像是志同道合的朋友。大家对产品及行业有着共同的爱好，互相探讨与交流，增加了很多知识。后来当做上“五钻”卖家时，也有找到我要求加盟代理我店商品的，同是创业中人，合作互利，共同成长。那段时间真的很开心，更体会到了付出后收获的一点点成绩的成就感。

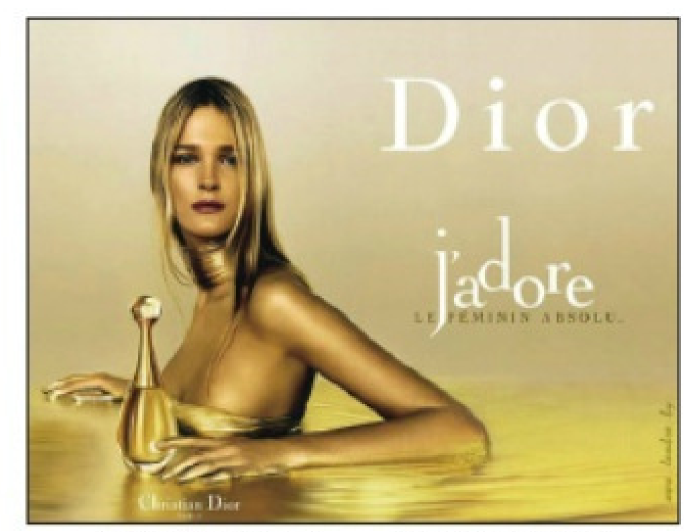
难忘经历：赔本却很开心

每个阶段开心的意义会不同，最开始一个人开店的时候，会为处理好一个遇到困难的订单，帮买家达成交易而开心。由于店铺最开始是以销售图书为主，我与朋友曾为了一个团购公司买家找50本书而跑遍北京大小书店，最后以零售正价购买，让买家买到了满意的书，向公司交了合格的答卷。这笔生意小店是赔钱的，但我却很开心。

后来，当我全职在淘宝并注册了公司，开心与员工和公司的成长分不开。



醉美网化妆品店



店内主推产品——Dior 真我香水


店主原轶娜

难题巧妙答：冷静处理，维护信誉

莫名投诉的情况当然是有的，尤其是当店做大时，遭到中评和差评的事情常有发生，我们首先的处理原则就是认真了解情况，客观冷静处理，决不能意气用事，否则对信誉的损害非常大。

秘笈大曝光：

1.定位要精准：

开店定位很重要，跟做一个企业一样的，你的店是卖服装？化妆品？电子产品？在这个类里再细分，女装、男装、香水等。因为消费者的记忆是有限的，他不会记得你的店所有的商品，只会记得卖女装，哦，我找XXX。

因此，尤其是淘宝这种C2C小店，没有库存，货源难找，朋友有哪些资源就拿来卖什么货，到时候，又是手机，又是香水，又是挂几件衣服，把店里弄得像个杂货铺，这样不会有自己的特色，当消费有购物需求时，也很难第一时间想到你的店。因此店铺的定位很重要，也许有人会说，那Wall-Mart呢？它不一样，它是Supermarket，商品类目多不错，但各类目里的商品很齐全，谁能做到呢。

2.细节很关键：

C2C电子商务目前还在初始阶段，还有很大的市场空间。虽然我开店时已有很多行业大卖家，有了相对一部分稳定的自己的消费群，但只要你的店有特色，做好每个细节，机会不会比别人少。

3.竞争策略得用好：

另一点是竞争策略，现在的淘宝已经皇冠满满了，你一个新开的小店如何与他们竞争，除了定位，还有就是竞争策略。这希望可以从蓝海起步，不要正面与大卖家竞争，因为那样只能争价格了，你没有销量，拿不到代理价，只是成本低，未必争得过大卖家。那么，在大卖家弱势的环节竞争将是生存发展的开头戏。

皇冠箴言：

每个人有各自成功的定义和梦想，只要你坚持去做，什么时候都不晚，信念与坚持是致胜的法宝。

三、现学现卖一步一个脚印——水晶静静Happy购

掌柜旺旺：水晶静静
信用级别：2冠
店铺地址：http://shop33233369.taobao.com/
主营商品：水晶


店主静静在塞纳河边

下水理由：勇于尝试，先做起来再说！

当初因为对于新生事物的好奇，2004年接触了网购，是从B2C开始的，在卓越、当当上看到了便宜的书就疯狂采购起来，发现了网购有价格低、货品全、购物方便等优点。后来认识了淘宝，看着一个个漂亮的店铺，自己也跃跃欲试起来，能有一个属于自己的小店也是我的梦想之一。2005年8月18日，我的小店开张了，店铺最初的名字叫做——水晶静静的幻彩空间。家里有些闲置不用的化妆品，都是没开封的正品东东，就都拿来卖了。要开一个店铺除了经过实名认证，还要发布10件以上物品，于是东拼西凑地找了10件，然后就是选个“良辰吉日”，在这一天通通发布上去。当我第一次看到自己店铺的网址出现在屏幕上的时候，真是开心死了。



水晶静静网店页面

摇身一变：学习与升级齐头并进。

开店以后接下来，所有业余的时间基本上就在淘宝度过了：装修店铺、上论坛取经、学做店标、动态签名……似乎一下子有好多东西要学。刚开始的时候没有生意，于是这边整天挂着旺旺，那边打开论坛里的帖子，一点一点地学习。因为对于专业软件并不了解，所以只能看着教程照葫芦画瓢了，不过每做成一样东西都是很有成就感的。当时店铺里所有东西都是自己亲手做的，看着这个虚拟的网络店铺一天天漂亮起来，自己也觉得很幸福。

那时候，每天只要旺旺有声音响起，就会很激动。由于是上班一族，没有时间，没有货源，开店也只是作为一种业余的爱好，所以东西卖得慢，把自己的化妆品和一些靠垫卖了之后，也没有新货卖了。后来，偶然在论坛上看到网游点卡的销量还可以，于是就想做代理试试效果如何。当时对网游一无所知，只能一点点摸索，常常手忙脚乱，晕头转向，找不到头绪。慢慢地熟悉了，就一点点走上正轨，信誉也从1颗心到5颗心，从1颗钻到5颗钻，再到第1个皇冠……在这其中也付出了很多辛苦、很多努力，放弃了很多休息娱乐的时间，体验到了一次次“升级”的快乐，也体验到了很多的懊恼和沮丧。

难忘经历：网络那边有信任

两年多一路走来，遇到的还是好买家多，很多人都是合作了一两年的，通过淘宝，也认识了很多朋友，虽然我们未曾谋面，只是在这个虚拟的网络中联系，但他们的理解和支持总是能通过这个神奇的网络让我感受到真实的快乐和温暖。最高兴的事，莫过于看到买家对于自己产品的信任和服务的肯定。

难题巧妙答：保护自己，态度积极

淘宝的世界同样是“林子大了什么鸟都有”，总有些人利欲熏心，想不劳而获的，想通过某些手段骗钱的，还有恶意评价的，诬告投诉的。遇到这些，也曾愤怒、不平，也曾伤心、失望。还好，淘宝不仅仅保护买家利益，也保护卖家利益，在这两年多的时间里有失败的教训，也有成功的经验。遇到那些令人懊恼的事情，首先想到的是如何使用淘宝的规则来保护自己，尽自己最大的努力来保护自己正当的利益，积极的态度往往能让事情往好的一面发展。

秘笈大曝光：

1.信誉在于积累：

常常会有新的卖家来问我，你的信誉怎么做起来的，我如实地回答：都是一点点做起来的，我以前也是和你们一样，是个信誉度不高的小卖家。我不知道这样的解释，会不会给新卖家一点信心，不过事实确实如此，每一个大卖家都是从小卖家做起来的，每一个小卖家也都有成为大卖家的可能。当然这里也不是一点技巧都没有的，比如：选择畅销的物品，找到商品发布的黄金时间段，保证在线的时间，积极热情地和买家沟通，耐心地回答他们的各种提问，多去论


主推产品——各色心形水晶

坛取经。

2.始终坚持学习：

多和别的卖家学习非常重要。淘宝里的很多淘友，基本上都具有卖家和买家的双重身份，当我作为一个买家的时候，我常常可以从那些卖家身上学到一些宝贵的经验，比如：学习他们对于产品的包装、发货、服务。

3.设身处地为买家着想：

即时地回复买家，我买东西的时候，有的时候和卖家说了好几句话也没有得到一句回复，当时就很着急，不知道是继续等下去，还是寻找新的卖家，当然我也可以理解他们的苦衷，对于一个大店铺来说，需要店主同时和五六个人一起说话，店主往往被搞得手忙脚乱，所以当我遇到这样的情况，我都会跟买家说一句“请稍等”，然后尽快地回复他。

4.坚持诚信经营：

这是我开店的第一原则。网络销售和做传统生意最大的区别就是无法看到实物，也无法看到店主，买家的眼前只有冰冷的键盘和呆板的电脑，只靠些那闪烁的钻石和耀眼的皇冠似乎也无法让买家真正地信服。有几次，我们的充值系统出了问题，当时没有发现，买家也确认并且评价了，后来来找我，我都承诺给他们：只要经过查证是我这边出问题，就一定会给买家解决，即使是已经确认评价了，也不会损害买家的利益。其次就是服务了，只有好的服务才能留住买家。一个买家从选择商品到选择店铺，开始的时候往往要看卖家的信誉和商品的价格，但是是否能再光顾，就要看卖家的产品质量和服务质量了。不管是卖虚拟物品还是卖实物物品，我都可以承诺给买家最优的产品和最好的服务。

皇冠箴言：

创业刚刚开始，永远不要停止梦想，去实现你的Dreamlist上的每一件事情吧！

四、独特来源于求新求变——The 8th.Day：来自韩国的时尚生活

掌柜旺旺：恋爱星期八

信用级别：2冠

店铺地址：http://shop33897683.taobao.com/

主营商品：韩国小摆件、DIY物品

下水理由：国外留学引发创业冲动

2006年9月，在首尔留学的我不满于韩国半日制教学的空暇生活，想找点其他的事儿做做。在国内时我也经常在网上买东西，便有了进军淘宝的念头。当时在韩国比较流行DDUNG迷糊娃娃，其卡通可爱的特点，在国内也很有市场，而且当时国内代理也比较少，便从迷糊娃娃开始，从零信誉做起。我们对比各个卖家的价格，即使利润少一点也咬牙坚持。信用度高起来的时候，网上的价格竞争也日益激烈了，我们意识到要加入些新元素了——于是我就尝试引进了韩国创意设计类的文具及与生活有关的物品，从淘宝传递到国内。当时在淘宝上几乎找不到这些类似的，所以这些虽然高价但精美的商品还是慢慢被传开了，同时我也被淘宝添加为第一批海外全球购卖家。



店主小8的视频大头照

摇身一变：朋友多多，顺便锻炼了妹妹！

开店前后生活的对比：对于我来说，告别了每天除了上课便碌碌无为的生活状态，变得格外充实起来，下单、发货、上新品、接待买家……几乎我的空闲时间全都奉献给我的电脑了。吃饭都匆匆忙忙的。也比较少有时间出去会会朋友，但是因为工作的原因也结识了不少新的朋友，网上和买家们谈得不错的几个也有除了交易之外还在联系的，这些都是收获。对于在国内管理发货的妹妹来说，从一开始硬着头皮挨家打快递公司电话都词语不连贯的她，到现在处理一些买家纠纷时信手拈来，同时让她戒掉了打发大学空虚时光的无聊游戏，也无需父母每个月给她打生活费，甚至自己积攒学费及其他各项开销，也让她积累了很多社会经验。

难忘经历：理解与信任带来的温暖永难忘记

大概每个卖家对自己第一个交易总是记忆犹新的吧，卖出第一个宝贝的时候心里的激动无以言表，还额外赠送了一个娃娃作为第一个买家对我们信任的报答。每次看到那些买家们给我们的好评，如何喜欢我们的东东，如何为发现我们表达心意所准备的小礼物而感动温暖，如何为拥有了这些宝贝而开心……作为卖家来说，顾客满意和开心真的就是我们最由衷的快乐了。遇到的买家形形色色，印象最深的那个买家虽然我忘记了她的名字，买了什么，总之那天她很着急，支付宝暂时付不了钱，但是要的礼物是送给出国朋友的，她当时试探式地要求我们先发货，我们答应了，其实我们知道这种状况虽然有不安全因素但还是有维护我们权益的方法的。但当她得知我们愿意先发货时，她表现得相当感激。第二天我们发货后她还是因为某些原因付不了款，便一个劲地让我们不要着急，最后交易完成以后还发了帖子感激我们的行为，其实我们只是做了一件很平常的事——对别人信任，却换来这样令我觉得丰盛的回报，让我感受到虽然不是面对面，虽然不是熟识的朋友，理解和信任真的是跨越隔阂消除距离最有效的催化剂了。



The 8th.day网店页面



店内主推产品之一——韩国水杯

难题巧妙答：沟通为上，相信组织。

开店以来收到的中差评也有，大多都是没有进行沟通给予的，例如商品的一些使用方法不对导致没有网上展示的效果，一些快递的原因，或是一些主观原因，通过沟通大部分都可以解决，总之用心交流。对于我们难免犯的错误买家们都可以理解，对于一些诸如“物非所值”一类的主观评价，说实话看到这样的话语心里是蛮不平的，很想给个投诉，但是我们相信通过真诚的沟通都是可以消除这些心理落差的，事实一般也都如我们所愿。也有收到别人的莫名举报，但是身正不怕影子斜，淘宝还是公正处理了这些投诉。

秘笈大曝光：

1.新奇难得是法宝：

首先你的商品得独特新奇，那些大街小巷就能买到，价格又不诱人的宝贝，在淘宝是不会有大市场的。

2.货源充足花样翻新：

所谓萝卜青菜各有所爱，单一风格的宝贝所带来的客户群和多品牌多种类商品所吸引的顾客数量不可同日而语。

3.控制成本很王道：

在货源方面，尽可能把成本谈到最低，在保证利润的基础上，价格优势在淘宝的生存也至关重要。

4.客服要优质：

让买家们买得放心愉快的秘诀，就是完善的售中售后服务：与买家交流时言语礼貌亲切，对于一些不能接受的议价或者要求委婉拒绝，避免对客人动怒，售后有问题时及时解决……总之把客人的利益当作自己的利益来服务，将心比心，优质的客服也是稳定老顾客和吸引新顾客很关键的部分哦！



各类韩国小摆件

皇冠箴言：

把工作当作是一种乐趣，把客户的鞭笞当作前进的动力，多一份责任和信任，用心服务，通过努力，人人都可以成为皇冠卖家！

五、简单自信定会绽放光芒——天使之城

掌柜旺旺： tearing_angel

店铺地址： http://shop217225.taobao.com/

信用级别： 3冠

主营商品： 女性服装

下水理由：兴趣是坚持的理由

开店最初，纯粹是因为自己对衣服饰品的喜爱。顾客群也都是爱美的女孩子，大家也算志趣相投吧。我的初衷很简单，到了后来，因为从事的是自己感兴趣的职业，所以日复一日地做到了今天。

摇身一变：温暖并不自由着

我的经历比较顺利。因为开店较早，加上店铺的风格能被大家接受，所以积累了相当多的忠实顾客，有些顾客结婚生子后，还继续光顾我们，这种感觉很温暖。

天使之城网店页面

看着网店一天天在发展，团队一天天在壮大，是比较有成就感的，也开发了新思路，增长了不少经验，包括产品开发，经营方式，团队管理等。

但和以前的生活相比，开店后压力比较大，人际交往也存在着局限性，自由时间更少了。我想这也是很多网络专职卖家的同感吧。

难忘经历：时刻会被大家想起很开心！

现在店内有不少客服，我本人和顾客交流的机会越来越少。但时常听听顾客的心声，了解他们的想法和意见是非常重要的。一有时间，我就会和顾客们交流。

我发现，大部分顾客都很好很善良，特别是很多忠实顾客，很感谢他们一直以来的支持，甚至在我们做得不足的地方，他们也能给予最大的宽容，给我们信心继续完善各方面的服务。



店主天使和小狗nono

虽然大家素未谋面，但我能感受到他们的真诚和关心。有时候我生病了，一段时间没有上新，很多MM都会来关怀。我的小狗nono，也算是一只明星小狗啦，经常出现在我身边，很受欢迎，呵呵。大家一段时间没有看到它，还会询问呢。

虽然网络只有一线相牵，虽然我是个卖家，但我用真心对待顾客们，他们也将我视为朋友一般，这就最快乐的时刻。

难题巧妙答：尽量协调，诚意优先

当然还是会有不快。人无完人么，也没有一个店铺可能做到十全十美，总有个别疏漏的时候。这时候，我们会积极解决问题，大部分顾客也都表示体谅和配合。

遇到个别上帝观念根深蒂固、无法沟通的顾客也会很头疼，但我们始终会从顾客角度出发，先听取顾客的个人想法，多多沟通，尽量协调解决。

用心去解决问题，用诚意感化顾客。我想我们做到5万多信用、三皇冠、0差评，已经可以说明我们的服务宗旨了。

秘笈大曝光：

1.风格打头阵：

最重要的是要有自己的风格。我们是女装排名前十位中少数一直坚持实物真人模特拍摄的店铺。有了实际的服饰搭配效果，能给顾客直观的感受，购物更有方向，这点得到了大家的认同。

2.产品和服务优势：

我们的价位在淘宝属于中等。虽然低价的商品也有相当大的市场，但是一分价格一分货，衡量下来我们还是走了中端路线，保证良好的品质和独特的款式，我想这也是积累了相当多忠实顾客的不可或缺的一个因素。

3.客服专业培训：

做到了皇冠，交易量与日俱增，如果没有相应的良好的售前售后服务的支撑，也会限制发展。我们的客服都是经过专业培训的，让顾客感觉在我们这里购物放心安心，顾客的满意就是我们的追求。

4.永不止步：

止步不前，一定会被时代淘汰的。凡事向前看，多看到自己不足的地方，看到他人优势的地方，不断完善和改革，才能永葆新鲜感。

皇冠箴言：

我本人是一个比较真实简单的人。简单的生活，简单的快乐。一切都可以很简单，只要你愿意。打个比方说，虽然我是个专职卖家，但我从不以卖家的角度去看事情。凡事站在买家角度多考虑，很多事情就会变得轻松又简单。



实物真人模特所拍的商品图片

六、用母亲的心态做好每一件事——顽皮屋

掌柜旺旺：顽皮鱼儿
店铺地址：http://shop33537859.taobao.com/
信用级别：1冠
主营商品：婴幼儿用品

下水理由：宝宝引我走上网店路

开网店前我在一家不错的外企做着舒服的小白领。我有一个5个多月的宝宝，由家里老人帮忙带着。不过我想天下的母亲都有着相同的心思，想亲自养育孩子、看着孩子一天天变化成长。所以我开店的初衷非常简单，就是想在谋求一份薪水的同时，能够照顾孩子。因为是母亲，所以在给网店定位的时候，我自然而然地想到了玩具，而且凭着母亲的直觉，我选的玩具也很受欢迎。

摇身一变：苦尽甘来奔向自由

开店前我就职于外企，工作环境和工资待遇都算不错。开店后，我基本不出门，购物基本在网上搞定（倒是省了不少钱）。开店后，打交道的不是供应商，就是客户，工作的地方仅50多平米，而且还堆满货物，收入也比以前大打折扣。因为忙，和以前的同事朋友联系也少了，说知心话的人也没了，刚开始的那段日子是挺不适应的。现在网店进入正轨，很多事情不用亲力亲为，可以自己安排时间。很多人都羡慕我这种网店的日子。



顽皮鱼儿网店首页



店主余丽群

难忘经历：将心比心，一定能圆满解决

遇到过很多有特色的买家，呵呵，一言难尽。有一次碰到一位买家，购买前就反复强调如果商品有问题要投诉加差评的。偏偏很不巧，碰到她的东西出了问题。原本约好见面换货的，结果中间有出了纰漏，我们的人耽误了时间没有换成。第二天买家打电话过来，非常生气。为了圆满解决，我那次亲自去她单位，给她换了货，并送了赠品赔礼道歉。买家人也不错的，后来给了很高的评价。



奇智奇思——水水鸭子

难题巧妙答：善于倾听，平稳心态

刚开店的时候，最头疼的就是碰到商品出问题。因为走快递，难免有货被压坏的经历。当然生意多了以后，出

现争议的几率也会增高。我们首先要放平心态，善于倾听，并尽量为客户解决问题。很多时候，只要沟通，误会和争议都是会解决的。

秘笈大曝光：

1.体贴你的客户：

首先，要有好的商品，并且本着让客户满意的态度，生意一定能做好。就像我们店里布书品种繁多，有妈妈来买，我们推荐的都是最实惠、最佳的组合，不会让妈妈们一味买贵的，买多的。

2.善用规则：

要积极学习淘宝的规则，最佳地利用这些规则，才能让更多的人看到你的店铺。

皇冠箴言：

现在有不少妈妈和准妈妈想走网店这条路，想想我自己，做到现在，也违背了自己的初衷——照顾宝宝。不过我一直没有放弃，相信在不久的将来，店铺达到更大规模后，我也可以达成这个愿望。所以走淘宝路的妈妈们，让我们一起坚持，终会达成我们的夙愿。

七、开心购物朋满天下——锦衣美食的美味厨房

掌柜旺旺：锦衣美食
店铺地址：http://shop10241991.taobao.com/
信用级别：2冠
主营商品：食物制作工具及周边

下水理由：环境影响功不可没

杭州是淘宝的大本营，文三路又是总根据地，抬头低头看到的全是“免费开店”的广告，想忽略它都难。某天整理自己的大堆旧书，就兴起了鸡毛鸭毛换糖的念头。



锦衣美食的美味厨房网店

特别注意一下，申请开网店的手续超简单，上传身份证照片，关联一个银行卡就OK。

摇身一变：生活在网上的充实宝宝

打字速度：由一分钟十几个到专业打字员级别。

物质生活：购物行动很大一部份由实体店换到了网上，山东大枣、海南椰子糖、福州牛肉干、澳门蛋卷，口福越来越好。

精神生活：盼望着快过年，快递快放假，能断网几天。让我把《明朝那些事儿》好好看完。开店前看的《宋词精选》暂时留着，退休后再看吧。

人际交往：太忙了，能免则免，已经变成电脑的寄生虫。正在努力改过自新当中。

难忘经历：交到了知心好友！

遇到一位非常好的北京MM（她当时就已经是钻石级的卖家了，“清馨休闲坊”，偶店铺的友情连接里有，百分之百好评的双皇冠噢，偶像！），在俺滴信用等级还处在一颗心的状态下，不仅买了很多件东西，并且还教我如何改进我的店铺，同我交换了友情链接，她是俺在淘宝中的贵人，深深感谢！

难题巧妙答：难题谁都有，多为对方考虑。

在淘宝上开店，被买家给中差评和投诉是难免的事情！首先从自己这方面要做到问心无愧，这样在应对的时候，你能有立场跟对方沟通理论，如果自己心虚的话就什么都不要说了；其次是要想到，其实大家都是一样的人，买东西就是为了开心和实用，谁会存心来跟你吵架呢？只要多多沟通，想办法总会解决问题的！



小猪饼干模



秘笈大曝光：

1.换位思考不可少：

要经常想，“如果我是买家，会有什么样的需要”“如果我是买家，最希望卖家怎么做”“如果我是买家，最讨厌发生什么事”，如果这点不容易做，先来几次网购体验。你所遇到的问题，就是你的买家可能会遇到的，你的卖家是怎么处理的，你的感觉如何，都是宝贵经验。



童话屋饼干模

2.卖家注意事项：

第一，一定要坚持款到再发货，无论是支付宝或者银行汇款都一样。你可以保证自己的诚信，但不能保证天下无骗子。

第二，收了钱，就一定要做一个尽责的卖家。产品和邮寄的过程，请尽量替买家考虑周到。有些事前预料不到的事，也请多站在买家的角度考虑。一次交易的盈亏并不重要，重要的是长期的信誉。

3.买家注意事项：

网购前，请多做功课，尽量货比三家，不仅价格、邮费、商家信誉度，还有你对于所购产品的了解程度，都决定了你收货后的愉快与否。拿着100块人民币想要买一个

LV真品的包包，这种故事我在童话里都没听过。付钱时，小心谨慎，能用第三方支付工具（支付宝、安付通等）的尽量使用。收货后，尽快确认，双方都愉快的交易才是成功的交易。不要让你的卖家在另一头望眼欲穿地等着系统默认付款。

皇冠箴言：

真的是一步一步扎扎实实走过来的！淘宝真的很神奇，开个玩笑说，除了AK47和原子弹，其他的这里都有！

八、梅梅家居

掌柜旺旺： meimeibaobao

店铺地址： http://shop33125117.taobao.com/

信用级别： 3冠

主营商品： 家居用品

下水理由：乐趣与兴趣，一个都不能少

我在2005年春天注册的淘宝帐号，当初是为了卖掉一些闲置的物品。大概是因为卖的价格特别低，照片也拍得很详细，十几个宝贝很快就卖掉了一大半。随着宝贝数量的减少，信誉的增长也慢了下来。那时候增长信誉带来的乐趣是远远超过赚钱的乐趣的，为了让信誉持续增长，我决定进几样新货放到网上卖卖看。2005年初淘宝信誉高的卖家大部分集中在卡类，家居类商品，卖家多说明这两个行业买家群体大，进入门槛低，经营风险低的特点，于是我就选择了自己感兴趣的家居市场。



店主梅梅

梅梅家居网店

摇身一变：时间永远不够用

开店后最大的感受就是时间不够用。以前还经常看看电视，出去逛逛，开了网店后忙得一塌糊涂。进货，销售，包装，发货，有一次忙到凌晨3点多。开店几个月后我辞去了以前的工作，专职做淘宝网店，再后来我陆续让几个家人，同事过来帮忙。然而我们一直也无法清闲下来。随着淘宝网的成长，梅梅家居也不断的成长。

难题巧妙答：不怕举报，保留凭证

在开始的两年，我是个小卖家，经常以羡慕的眼光去那些信誉高的店学习一下，也经常泡在论坛里取经。我走的是平价路线，靠薄利多销很快增加信誉。2006年底，小店的信誉已经在家居类排名到前十位了。很多同行的店里面出现了我们拍的照片，甚至我们给每个商品分配的代码也原封不动拿去用。最令人头痛的是举报骤然增加。最开始收到有人举报我们炒作信誉、哄抬价格，我都非常生气，后来发现生气也没用，别人还是照样举报。现在我每次收到举报都会很客气地说明情况，提交相关凭证。我保留了自开店以来的所有发货单，一个大文件柜已经被塞满了。



爱的小屋杂物盒

秘笈大曝光：

在淘宝开店很简单，就那么几个流程，增加信誉也不困难，慢慢积累就是了。困难之处在于如何在强手如林的市场上保持并增加自己的市场份额。价格是很多卖家的武器，但这个武器有时会伤到卖家自己。总体来说，有以下一些经验吧。

1.商品种类丰富，梅梅家居每月有几十种新品上架，并不断淘汰客户反映不佳的商品。

2.销售人员服务热情周到。

3.所有商品均可由客户选择颜色与款式。

4.购物多件可制作礼包，节约客户的时间。

5.发货效率高，付款后在最短的时间内安排包装发货，从不拖延。

6.每个包裹都有商品清单，包装人员仔细检查容易出现质量问题的商品。

7.每个包裹都经过严密包装，路途中的损坏由本店负责。

8.与5家快递公司长期合作，客户可以任意选择。

皇冠箴言：

坚持自己的道路，天道酬勤！

写在最后

采访完这8位皇冠女卖家之后，笔者发现，其实她们来自各行各业，一点也不神秘，她们就是我们身边普普通通的人，但是，经过坚持不懈的努力，她们终于争取到了自己想要的生活。皇冠女卖家，听上去很难，但是她们一路非常坚定地走了下来，并且成为了榜样。

在我们中间，有多少人不愿意被枯燥的办公室束缚？又有多少人不停地憧憬着拥有自己的小店？今天，网络给了所有人机会，你欠缺的只是一份开始的决心，和一颗坚持下去的恒心。与众不同的崭新生活正在彼岸召唤我们，为什么我们还要停留在传统的岸边？这个世界已经给了我们梦想的可能，在青春还没有变成回忆的此刻，伸出手去抓住它们吧，任何一个人，都有可能成为自己的主人，在网络上拥有自己的皇冠！

生如夏花
——三八节专题之软件篇

■贵州 逍遥

关键字：女性风格，生活品质

女性总是与花朵以及美丽相伴，当然她们用电脑也不能偏离了这些主题。既然是女性的节日，女性当然应该妆扮一下自己以及电脑，也可以通过电脑学会让自己变得更具气质，男同胞也应该绅士地协助女性朋友或提供建议。本文将告诉你如何妆扮电脑，如何通过电脑变得更具女性气质。

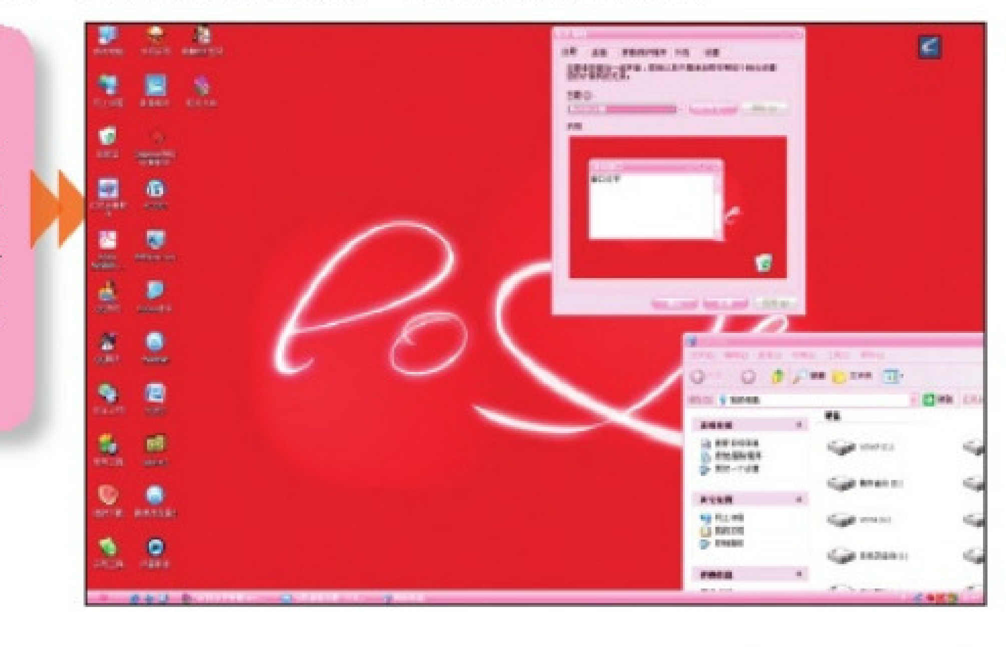
花之妩媚

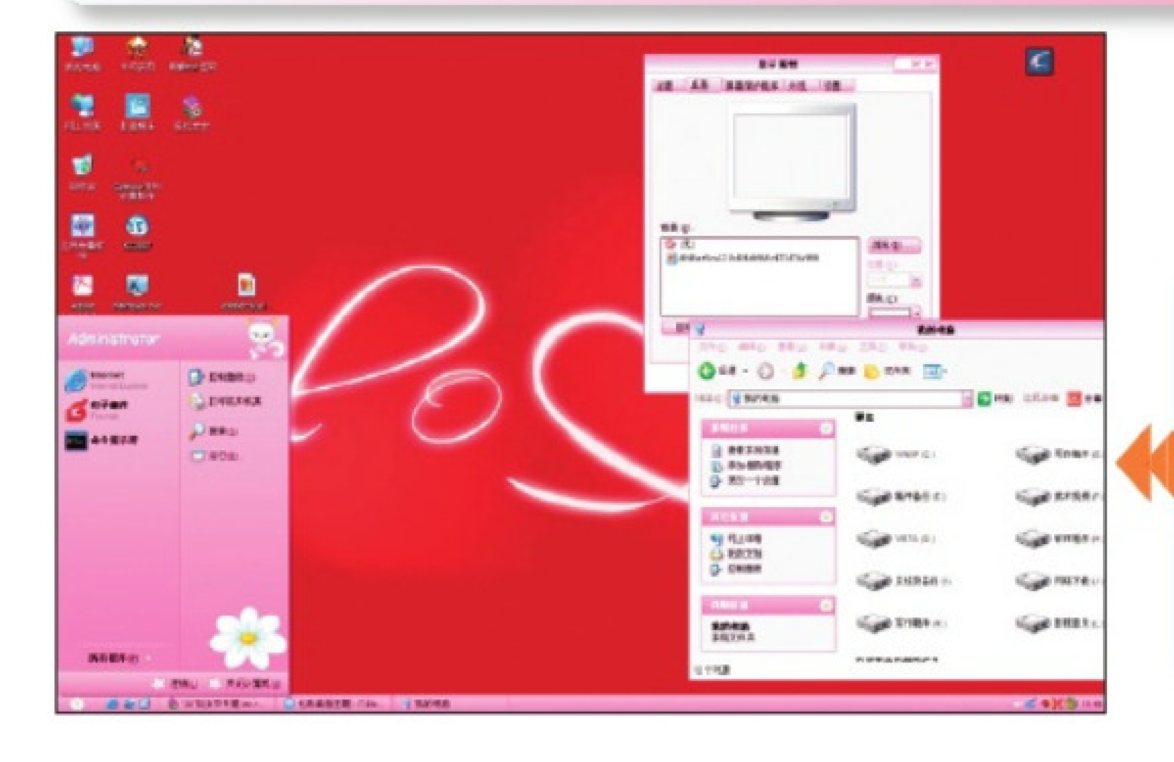
女为“悦己容”，而非“悦己者容”。浓妆淡抹总相宜，对着镜中美丽的自己笑笑，精神来了，自信来了，一天的好心情也来了。女性的美丽需要别样精致、细心的妆扮，这份细心与美丽同样惠泽于身边的电脑。

一、女性专用桌面主题

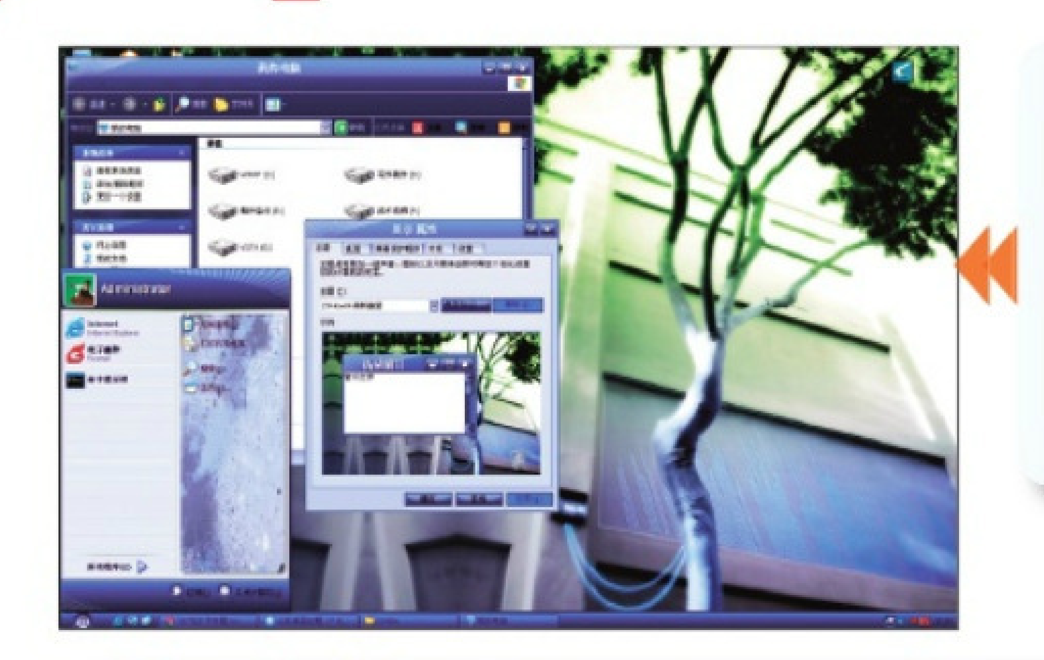
桌面，就像一面镜子，折射出每位女性对美的不同感悟，有素雅精致，也有精灵搞怪，更有温馨柔美。

粉色通常是女性比较喜欢的色调，“粉红女生风格WinXP主题”是一款比较大众化的女性桌面主题（下载地址：http://www.newxzn.com/ViewDownloadUrl.asp?ID=2969）。下载解压主题包后，双击执行其中的“iLine.msstyles”文件，即可自动安装并使用粉红主题风格了。该主题未修改更换桌面墙纸，因此需要自己手工设置与主题相匹配的墙纸，整体效果比较可爱。



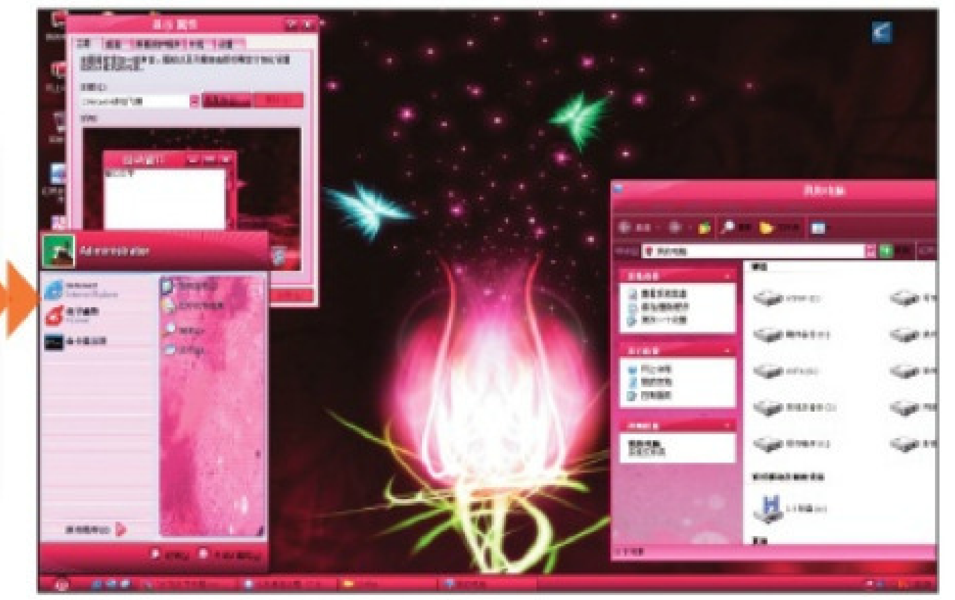


“粉红女生风格WinXP主题”偏向于粉嫩的风格，适合于小女生。而“粉红女生Sanrio掸子修改版”侧在粉色调的基础上，偏重于素雅，适合于更多的女性（下载地址：http://www.51zm.com/Down.asp?0102.zip）。下载解压后，双击其中的“Sanrio掸子修改版.exe”文件，将安装主题到系统目录下，并自动切换使用主题。



当然，如果所有女性装扮自己的风格都有所不同，并非完全偏向于粉色调。“七彩桌面主题”是一个由女生制作的桌面主题包，包含7种色彩风格的桌面主题，适合各类女性的审美（下载地址：http://down.letget.com/2007/05/234the.rar）。下载解压后，需要双击“Setup.exe”进行安装，安装完成后，打开显示属性对话框，在“主题”选项页中即可选择相应的主题了。

主题都采用Vista的镜面效果，色彩搭配很迷离诱惑。其中“暗黑记忆”以黑色调为主，非常酷；“咖啡诱惑”偏向金色性感；“清新幽蓝”是很清新的蓝色调；“赤焰飞蝶”则是神秘高贵的玫瑰红。当然，其中也少不了粉色扮可爱的“迷离粉色”。相信这个主题包应该适合各类性格与不同审美的女性。



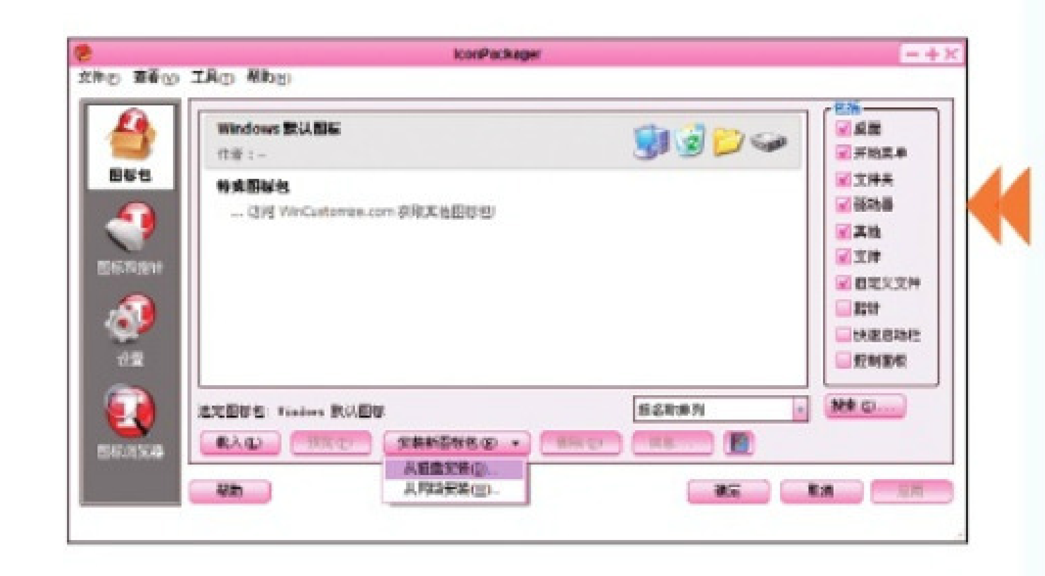
第三方主题限制破解

在使用本文介绍的第三方主题时，可能需要破解原版WinXP的主题限制。下载执行“UXTheme Multi-Patcher 5.5”软件（下载地址：http://www.crsky.com/soft/3989.html），弹出对话框，询问是否要进行破解，点击“Patch”按钮。然后弹出系统信息检测对话框，点击OK按钮，稍等片刻，会弹出Windows文件保护对话框，点击“取消”按钮，再点击“是，使用新文件”按钮。最后重启电脑，即可使用各种漂亮的第三方系统主题了。



二、美丽到每个细节

彩妆、描眉、画黛……每个细节都决定着整体的美丽，对电脑的装扮也同样需要细致。应用了自己喜爱的桌面主题，还有各种粗陋的图标没有改变，可以将它们也进行一番装扮，变成可爱的“玫瑰”与“红草莓”。



下载“Sweety玫瑰红草莓桌面图标IP包”（下载地址：http://icon.desktx.com/ip/1120.html），这个IP图标包，能通过软件IconPackager替换全套系统图标，让系统图标变得非常漂亮。下载“StarDock IconPackager v3.2汉化版”（下载地址：http://www.crsky.com/soft/10694.html），双击其中的“@Install.cmd”文件进行安装，然后执行“IconPackager.exe”程序。点击左侧边栏中的“图标包”，点击界面中的“安装新图标包”按钮，在下拉菜单中选择“从磁盘安装”命令。在弹出窗口中，浏览选择刚才解压的“Sweety玫瑰红草莓桌面图标IP包”路径下的“Sweety.iconpackage”文件。确定后IconPackager会自动安装IP主题包，并会在窗口中显示IP包里的图标。



可点击下方的“预览”按钮，在弹出列表框中详细预览一下该IP包里的图标，也可以点击左侧“设置”按钮，在设置界面中改变默认图标的大小等。



选择并设置好要安装的IP图标包后，点击下方的“载入”按钮，等待片刻，再点击“应用”按钮，确定后将会发现系统里的图标都变成漂亮的玫瑰与红草莓了。

此外，鼠标指针的装扮也是不可少的。下载漂亮的“令你心动的心爱鼠标指针”（下载地址：http://www.desktx.com/desk/mouse/767.html），双击执行安装后，就可使用漂亮的“心动”鼠标了。





“诱惑MM的超级可爱图标”（http://www.desktx.com/desk/mouse/20070818/589.html）和“可爱的韩国鼠标指针”（下载地址：http://www.desktx.com/desk/mouse/20070806/521.html）也一定很受年轻MM的欢迎，不过这两个鼠标包解压后都是.ani文件，可在鼠标属性中手工指定替换原有的系统鼠标指标方案。

花之绽放

花之绽放，尽显美丽与个性。女性阴柔之美，迥异于男子的阳刚，在电脑的使用中，也追求着自己特殊的个性之美。

一、我个性，我美丽

大部分软件的界面，似乎总是按照男性的审美观点而设计，“女生版”的软件总是太少见。不过纤纤巧手，总是能打造自己的个性软件界面的。

Maxthon是一款常用的浏览器软件，皮肤虽然漂亮，可惜专为女性设计的比较少。可用Maxthon打开“Pink_Default”皮肤安装页面（http://addons.maxthon.com/post/2007/12/24/粉红皮肤_pink_default），点击页面中的“安装”按钮，即可自动安装使用女性化的粉色皮肤。





QQ是女性最爱用的聊天软件之一，修改更换QQ皮肤界面比较容易。“卡通Click-B”是一个小女生必爱的QQ皮肤（下载地址：http://www.newxzn.com/ViewDownloadUrl.asp?ID=2534），下载解压后双击其中的“.kip”后缀名文件，将自动安装皮肤文件到QQ目录中。安装完成后，点击弹出对话框中的“立即换肤”按钮，即可看到可爱的卡通效果了。

“粉红娃娃”适合的大部分女性（下载地址：http://www.newxzn.com/ViewDownloadUrl.asp?ID=2655），安装方法与上面一样，界面看起来很可爱。





“QQGirl”也是一款比较不错的女性专用QQ（下载地址：http://www.newxzn.com/Download.asp?ID=2843），界面颇显女性个性。

听音乐应该都爱用“千千静听”吧？“Kitty男生女生”是一个漂亮可爱，让男生都妒忌的千千静听皮肤（下载地址：http://wwwct.ttplayer.com/skinfinal.php?t=5&sid=126）。好在此皮肤也提供了男生版和女生版，让男朋友或LG也能用上一样的皮肤。下载解压皮肤包后，将其中的“Kitty女生版.skn”文件，复制到千千静听安装目录下的“Skin”文件夹内，默认为“C:\Program Files\TTPlayer\skin”。然后右键点击托盘区千千静听程序图标，在弹出菜单中选择“千千选项”命令，打开选项设置对话框。在左侧选择“皮肤”设置项，在皮肤列表中选择“Kitty女生版”，点击“应用”按钮。





确定后关闭对话框，即可看到漂亮的千千静听界面了。此外，“可爱猫猫剧场”皮肤也很可爱漂亮（下载地址：http://wwwct.ttplayer.com/skinfinal.php?t=5&sid=125）。



要播放视频影片的话，最好的选择莫过于“暴风影音3.8女版”（下载地址：http://download.baofeng.com/StormII-WRM.exe）。整个软件体积小巧，仅有1.2MB，提供了换肤功能。内置4套不同类型的女性皮肤，包括“万人迷”“男人婆”“天真妹”和“结婚狂”，点击界面右上角处的皮肤下拉按钮，即可切换选择不同的皮肤了。但是要注意的是，最新的“暴风影音3.0”已经推出了，这个女版版本比较低，可点击菜单“帮助→检查更新”命令，自动更新到最新版本，并且可以继续使用女版界面皮肤。

二、清新简单之美

女性的细心比鲜花还要清新，女性的需求其实比泉水还透明简单；在电脑软件的使用上，同样也是以简单易用为美的。

1.文字输入，快捷与美观

办公、聊天、游戏……都离不开文字输入。各种各样的输入法太多了，相比之下，拼音输入法是最快捷易学的。当然输入的同时，不能忘记输入法外观也是很重要的。

下载并安装“搜狗拼音输入法3.1”（下载地址：http://files.sogou.com/dl/sogou_pinyin_3f1b.exe），再下载可爱的“守护甜心-粉版”皮肤（下载地址：http://www.sogou.com/pinyin/skins/download.php?skin_id=3529）。皮肤是后缀为.ssf的文件，双击后弹出皮肤安装对话框，点击“确定”按钮，即可开始自动安装并更换搜狗拼音输入法的皮肤。搜狗拼音输入法官方网站上，还有许多漂亮卡通皮肤下载。



安装完成后，就可以使用搜狗拼音输入法进行输入了。搜狗拼音输入法不仅界面漂亮，智能组词联想功能非常强大，而且词库更新非常的快。在进行整句输入时极为方便，可以为聊天、办公、游戏输入加速。

2.音乐品味与下载

女性的细心，总能静静品味音乐背后的深刻内涵。不过网上搜索下载音乐比较麻烦，“酷狗音乐2007”成了女性欣赏下载音乐的最爱。



下载安装最新版的“KuGoo酷狗音乐2007”（下载地址：http://xiazai.kugoo.com/kugoo.exe），在“首页”页页中，可以直接通过分类查看寻找自己想听的音乐。在上方的“音乐搜索”输入框中，可以输入音乐关键词进行搜索。KuGoo的魅力还在于它丰富的聚合贡献功能，在“节目单”中总有KuGoo用户们不断将自己喜欢的音乐，按照风格或其它方式分类，组成节目单向其它好友播放。通过节目单可以获得最新最好听的音乐，自己也可以将喜欢的音乐作成节目单发布给其它用户欣赏。找到自己喜欢的音乐，点击“试听”按钮，即可加入播放列表进行播放。

碰到喜欢的音乐，可以点击“添加到收藏”按钮，加入自己的收藏节目单中以后欣赏。如果想将音乐保存在本地，也非常简单。音乐在线欣赏时，就会自动保存在本地硬盘中，如果不想播放而直接下载，可点击音乐名称后的“下载”按钮，即可添加到下载列表进行下载了。切换到“下载”页面中，右键点击需要保存的歌曲，在弹出菜单中选择“目标另存为”命令，弹出浏览对话框，指定音乐文件保存地址即可。

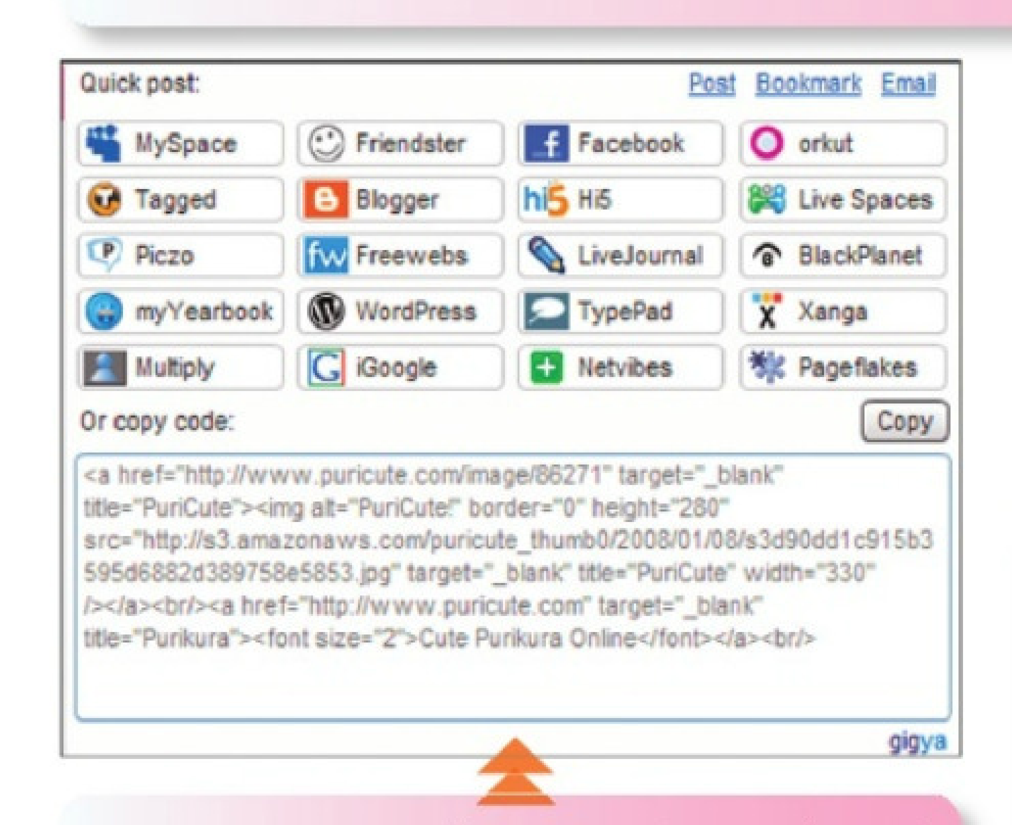
3.大头贴，至简至美

制作大头贴的软件很多，但真正适合女性的不多，大多界面粗糙，背景不够漂亮。我们为女性专门选择了一款强大简单而又效果极具诱惑的在线大头贴工具——“Puricute”（http://www.puricute.com/create/）。



打开在线页面后，点击面页面正中央的“Browse按钮，浏览选择本地的某张个人照片，将会自动上传并调入图片到编辑窗口中。拖动编辑窗口下方的“Resize Photo”上的滑块，可以调节放大缩小照片。点击“Move Photo”的4个方向键头，可以调节图片的位置。使用“Soften Photo”按钮，可以调节照片柔和度，对于某些需虚化的照片效果非常漂亮。然后在左侧的“Select a Puri Frame”下拉列表中，可以选择各类漂亮的边框；在右侧的“Select a Puri Stamp”处可选择大头贴上的挂件，提供了多种丰富的分类。选择设置漂亮的边框和组件，一张特别的大头贴就制作成功了。

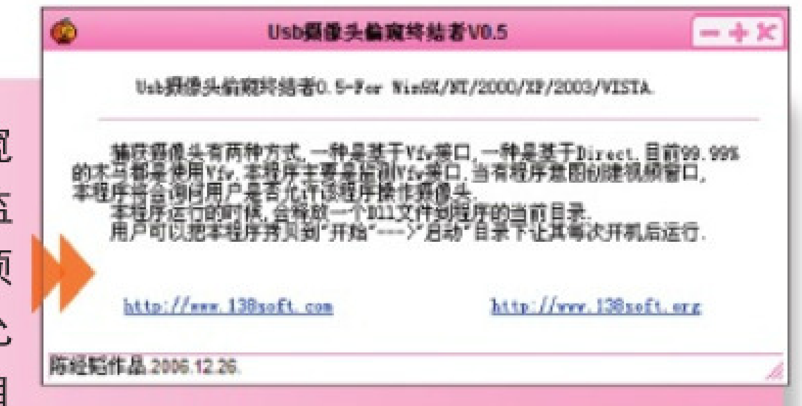
与普通的大头贴制作软件不同，“Puricute”制作出来的是具动态效果的大头贴。制作完毕后，点击“Publish Photo”按钮，即可自动上传制作好的大头贴并进行发布。上传完成后，如果在网站注册一个账号，那么制作的大头贴将会发布到自己的空间中；如果使用默认游客身份，那么大头贴将会上传到公共区中。在查看页面中显示了大头贴的效果，如果要将其保存为静态的图片，可点击窗口下方的“Save to JPEG”按钮，即可以JPG图片格式保存到本地硬盘中。



如果想将制作的大头贴在博客或论坛中引用，那么可点击“Post to”按钮，在新开页面中可生成博客论坛引用代码。

4.拒绝恶意者

与网上好友视频聊天很常见，但是如果被恶意者或木马病毒通过摄像头偷窥，那是万万不可的。“USB摄像头偷窥终结者 v0.5”可以保护漂亮MMJJ们的摄像头，让木马病毒或恶意者无法通过摄像头进行偷窥（下载地址：http://www.138soft.com/html/soft/1/2/27.htm）。



下载执行“USB摄像头偷窥终结者 v0.5”，软件执行后即可监控摄像头，当有程序试图创建视频窗口时，程序都会询问用户是否允许该程序操作摄像头。如果发现自己未进行视频聊天，却弹出视频访问警告窗口时，那么肯定是恶意的木马之类的视频偷窥。我们可将程序拷贝到“开始→启动”目录下，这样每次开机后都会自动执行程序，拦截偷窥者的黑手。



花之娇艳

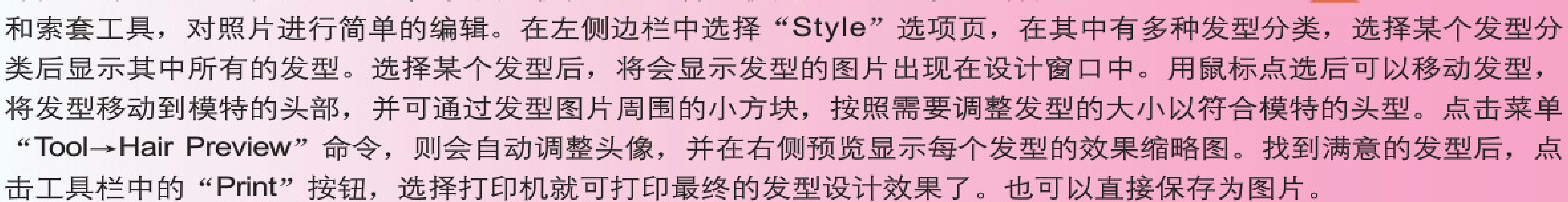
谁能给女人不凋的花期，永恒的娇艳魅力？是女性自己。岁月是漂亮的天敌，岁月却不是女人的天敌。漂亮随岁月而逝，女人的美丽却可以随岁月前往。美丽，一种精神，也是一种岁月的沉湎和积累……

一、美丽自己设计

美丽是需要自己来设计的，一味的跟风流行永远缺乏自己的内涵。

1.发型显个性

要设计出最适合自己的发型，“Hair Pro 2008”是一个很好的选择（下载地址：http://www.visualmusic.com/download.html）。只需一张自己的照片，不必担心头发会受到任何的损害，就能找到最适合的发型。



执行Hair Pro，点击菜单“File→Open Photo”命令，在弹出的对话框中选择自己的照片。可拖曳照片边框来放大缩小照片，并可使用上方工具栏上的剪切和索套工具，对照片进行简单的编辑。在左侧边栏中选择“Style”选项页，在其中有多种发型分类，选择某个发型分类后显示其中所有的发型。选择某个发型后，将会显示发型的图片出现在设计窗口中。用鼠标点选后可以移动发型，将发型移动到模特的头部，并可通过发型图片周围的小方块，按照需要调整发型的大小以符合模特的头型。点击菜单“Tool→Hair Preview”命令，则会自动调整头像，并在右侧预览显示每个发型的效果缩略图。找到满意的发型后，点击工具栏中的“Print”按钮，选择打印机就可打印最终的发型设计效果了。也可以直接保存为图片。



另外，“拓维发型设计软件 v3.01”也是一款非常方便的发型设计软件（下载地址：http://down1.tuowei.com/down/fx/拓维发型设计系统v301.rar）。软件是全中文的，并且可以直接通过摄像头或DC拍摄导入设计原型图片。点击工具栏上的“打开图片”或“拍照”按钮，调入设计原型图片，使用右边的放大缩小按钮，调节图片的大小。导入图片后，在左侧可以看到发型列表，可调节选择发型长度、曲直、脸形和角度等。双击选择某个发型，发型将会显示在中间的编辑设计窗口中，同样可拖动调节发型的大小。在右下角处将会显示发型的不同角度效果，可双击后放大查看。点击工具栏上的“挑染”按钮，可挑染发型。



另外，点击左下角处的“饰物”选项页，还可以为发型设计配上帽子等装饰。设计完毕后，点击工具栏上的“保存”按钮，即可将发型设计图片保存后进行打印了。

2.服装设计动动“笔”

穿出自己的个性，穿出自己的品味，这是每一位向往美丽的女性都希望的。个性十足的满意服装，只有靠自己动手设计。“ChinaDream服装设计系统 v6.2”是一款方便易用的3D+2D服装设计软件，可以满足爱美女士的需要（http://www.chinadream.org/FashionDesign/download/ChinaDream.zip）。

执行“ChinaDream服装设计系统 v6.2”后，中间是编辑窗口，在左侧显示有设计图标面板。程序默认有4个图层，最下面是“背景”图层，第2图层一般用来放置模特，而衣服则通常放在第3层，顶层一般是用来放置纽扣或其它饰物的。选中“模特”图层，点击菜单“素材库→模特→真人模特”，将鼠标移动到窗口最下方，将显示“真人模特库”，可将模特拖到编辑窗口中。可拖动调整模特大小与位置。



在左侧选择“衣服”层，点击工具栏上的“新建曲面”按钮，并点击下方右侧曲面面板中的“3D默认”按钮，即可开始绘制3D实体感觉的服装轮廓了。绘制时，通过点击鼠标，在工作区中绘出红点，沿着设计的服装轮廓依次点击。最后闭合绘制的图形，即可自动生成衣物布片。如果对生成的衣片感觉不满意，可以点击工具栏上的“修改曲面”按钮，通过拖动轮廓点改变衣片形状。画好衣片之后，在工作区中点击鼠标右键，执行弹出菜单中的“产生简单立体效果”命令，然后选择其中一种效果，可以看到衣片具有了立体感。还可以点击左侧“灯光设置”中的几个按钮，可以得到不同光照下的效果。

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

现在要为服装添加材质与饰物。在左侧选择“顶层”，点击菜单“素材库→面料”，在下拉菜单中选择相应的布料类型，在界面下方的编织面料库中即可看到喜欢的布料，将其拖到服装上即可。点击菜单“素材库”→“配饰库”，可选择为衣服添加钮扣、花边等装饰，从下方的库面板中拖动需要的装饰物，放置到合适的位置上就可以了。

最后可添加背景和文字，背景的添加和添加其它物品一样。在左侧选择“背景”层，点击菜单“素材库→背景”，打开背景库，拖到某个背景到工作区中即可完成背景设置。此外，还可以在背景中输入文字，点击工具栏中的“新建文字”按钮，并选择文字的颜色，在添加文字位置处点击鼠标左键。在弹出的“文字输入”对话框中输入文字内容，选择字体、字号。确定后调整文字的方向和位置即可。



二、美体运动与健康

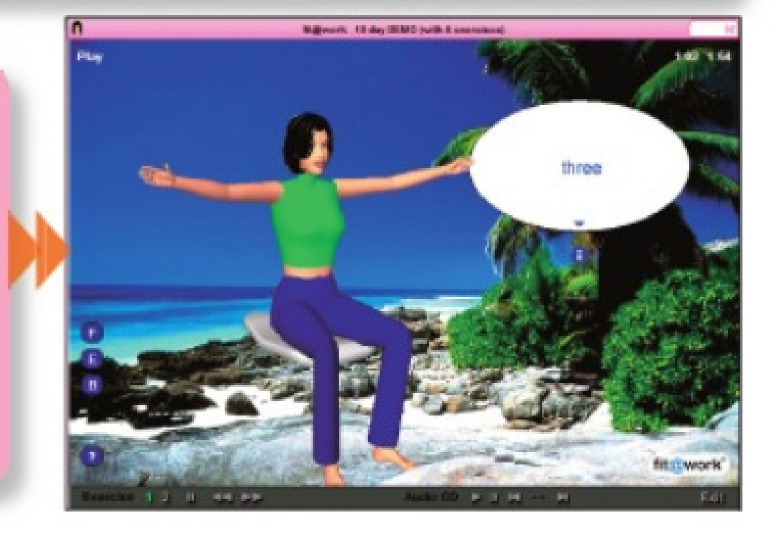
婀娜的身材，来自合理的饮食与运动，与其痛苦手术、吃药或穿上塑身衣，倒不如跟着电脑做运动，既要美体，又要健康。

在健身馆里都是跟着教练动作，在电脑前当然也要请一个健身教练了。“Fit@work3d v2.03”就是一个虚拟的健身女教练，可带领我们在计算机前就锻炼身体保持身形（下载地址：http://www.fitatwork.com/?l=e&p=4&e=1）。



在“Fit@work3d v2.03”下载页面中，需要输入自己的邮箱号码，系统会向邮箱发送一个密码，安装时需要使用此密码才能执行安装。执行软件后，首先要求设置一个用户名，然后右键点击系统托盘区处的软件图标，在弹出菜单中选择“Exercises Pool”命令，打开健身内容章节选择对话框。

锻炼的章节内容，点击OK按钮关闭对话框。再点击托盘区图标，选择“Start Exercises now”命令，将会打开一个逼真的三维画面窗口，在窗口中有一位保健操老师带领着我们进行锻炼。如果第一次进行锻炼，有一些动作没有学会的话，可以使用窗口下方的播放按钮，重复播放学习。



三、做女人要百分百

要增加自己的魅力与内涵，时刻把握最新的女性时尚、情感、健康、职业、时装、美容、娱乐等资讯，各种女性电子杂志是少不了的。

网上的电子杂志很多，订阅电子杂志的工具也很多，“Zcom杂志阅读器2007 Beta6”是一个国内最专业的电子杂志及下载阅读工具（下载地址：http://zcomcdl.zcominc.com/client/ZcomMagSubscribe_Setup-9999.exe）。安装执行软件后，会自动打开Zcom电子杂志首页，zcom主页提供的杂志分为时尚潮流、影音娱乐、数码IT、游戏动漫、家居房产、汽车旅游、体育休闲、视觉艺术等，内容十分丰富。也可以输入“女性”“时尚”“化妆”等关键词，搜索自己感兴趣的电子杂志。

在Zcom中，比较有名的女性电子杂志是《瑞丽》（http://www.zcom.com/search/query/%E7%91%9E%E4%B8%BD），打开《瑞丽》杂志页面，点击“免费订阅”按钮，即可自动将电子杂志加入订阅架，以后每期新杂志发布后，都会自动进行下载。选择已有的期刊，点击“免费下载”按钮，Zcom杂志阅读器就会自动下载已有的期刊了。在杂志下载过程中，下载管理器会显示下载杂志的名称、下载速度和进度。





下载完毕后，电子杂志会自行归类，并提示用户并提供阅读连接，点击“立即阅读”，即可打开杂志。阅读很简单，在首面上有操作指南，使用方向键和Insert键，即可方便的翻页和切换目录。电子杂志的制作都很精美，图片也很漂亮，里面都是最新最热的女性知识和资讯。



向左走，向右走

——Vista界面补足

关键字：Vista，界面风格

■广东 GZ

本刊在2008年第03期介绍了Vista的变身攻略，不过采用第三方资源替换修改Vista界面，难免会遭遇两种有趣的对立声音：或者抱怨手动修改文件资源过于复杂，难道没有用按按鼠标就轻松搞定的简单办法吗？或会抗议依靠下载第三方资源并不好，只有亲手修改主题才算绝对的自由。那么好吧，下面就是只动鼠标和绞尽脑汁的不同方法，要向左走还是向右走都是你自己的选择。

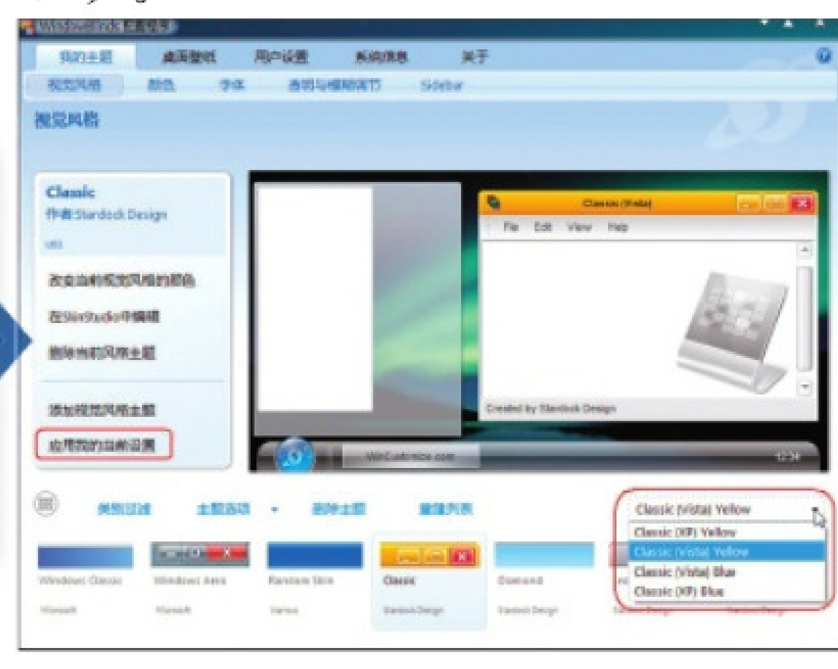
向左走——点点鼠标轻松搞定

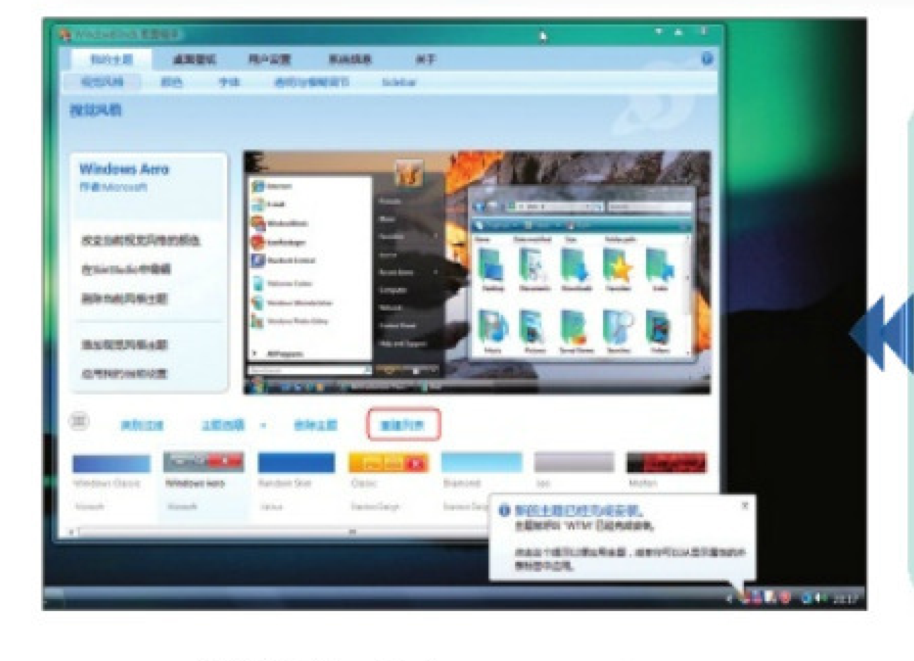
一、向左走之Windowblinds

Visual Styles主题替换的优缺点非常分明，假设用户对于某个主题的风格非常满意，其细节也不可能完全称心如意，但即使是修改主题字体这样的简单工作也要大费周章。想要忘记系统破解和主题安装时的繁琐复杂，Windowblinds才是替换主题的最简单选择（http://www.fixdown.com/soft/9037.htm）。

主题替换：

1.启动Windowblinds后，程序主界面窗口中会显示当前正在使用的主题视觉风格，而下方的列表中会列出系统自带主题风格，以及Windowblinds的主题风格，不过不会显示系统破解后加入的第三方Visual Styles主题。只要点击就可以在预览窗口中查看Windowblinds主题风格，点击左方“应用我的当前设置”即可轻松替换系统的主题，不过注意一个主题可能包含数个不同的颜色风格，需要用户在下拉列表中主动切换。



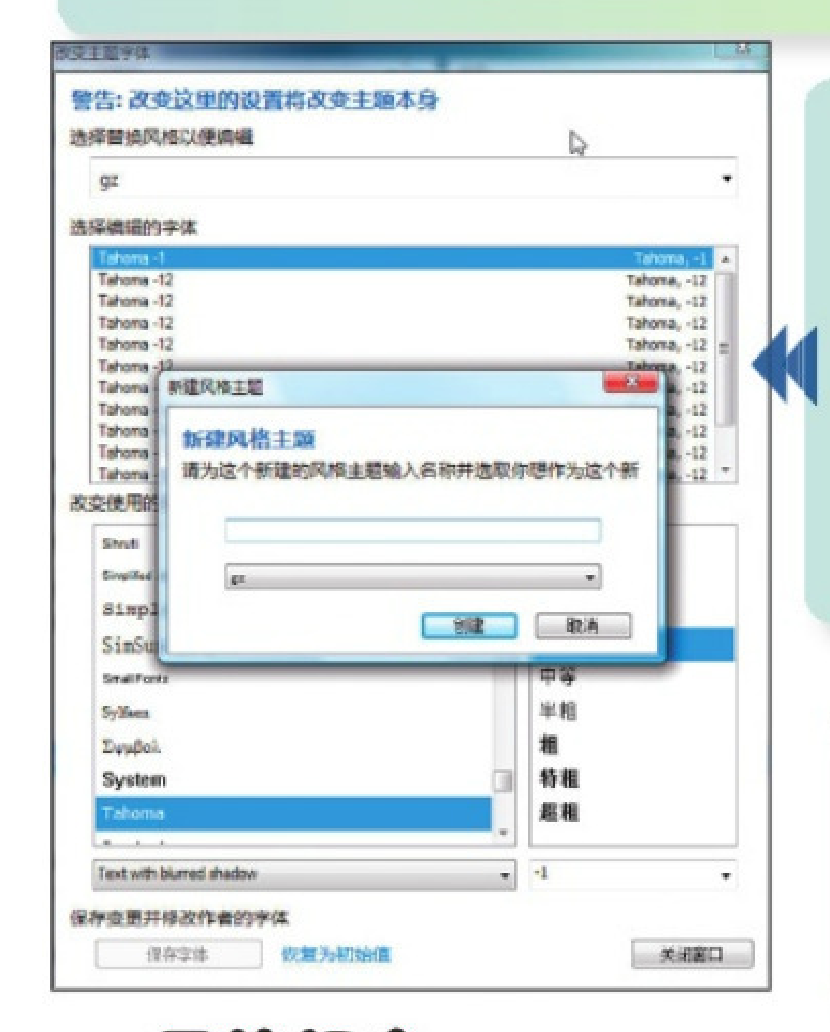


2.点击界面左侧的“添加视觉风格主题”，在弹出的对话框中可以选择到“Wincustomize”网站下载，或直接安装计算机上已有的Windowblinds主题风格。连接到“Wincustomize”网站，选择喜爱的主题并点击下载后，如果主题采用的是.wba的文件格式，下载后就会自动完成安装。如果主题采用的是.zip的文件格式，则需要存放在硬盘上选第二项安装了。注意新安装的主题只有点击“重建列表”后才会出现在主题列表中。

细节调整：

3.使用Windowblinds主题风格的最大优势就是能够轻松调整主题细节，只要点击切换上方页面就能调整主题的颜色、字体以及透明和模糊度。如果发现软件无法进行调整，这是因为用户选择的是系统默认主题或第三方Visual Styles主题，非Windowblinds主题是无法进行相应调整的。





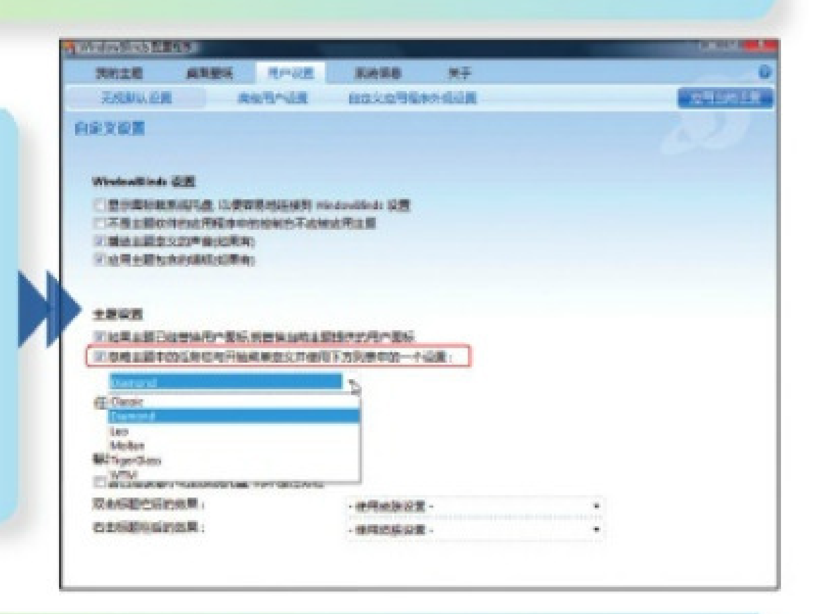
4.Windowblinds主题的字体调整是比较特殊的修改，不过每次更换主题的某些字体都要手动指定替换主题的字体定义太过繁琐，因此更加简洁的做法是在字体编辑窗口中，选择“替换风格以方便编辑”中的“新建风格主题”，这样的字体调整完毕后只要在下拉框中简单选择，就能迅速替换预定义的字体风格。



5.Windowblinds对于侧边栏工具的管理也空前强大，用户几乎不再需要第三方的Sidebar风格编辑软件。除了系统自身和Windowblinds附带的风格，也能从网络上下载添加，在下方列表中选择后能在预览窗口中查看具体风格，只要点击“应用当前设置”就能轻松改变Sidebar的外观。

风格组合：

6.Windowblinds主题有个极为特殊的应用方法，即数个主题风格的混合应用，从而在不同主题中挑选出满意的组合实现完全属于自己的自定义主题风格，这是Windowblinds最具有魅力的地方。点击选择“用户设置→无视默认设置”页面，勾选其中的“忽略主题中的任务栏和开始菜单定义并使用下方列表中一个设置”，这样就可以在下拉选择框中指定应用其它主题的任务栏和开始菜单。



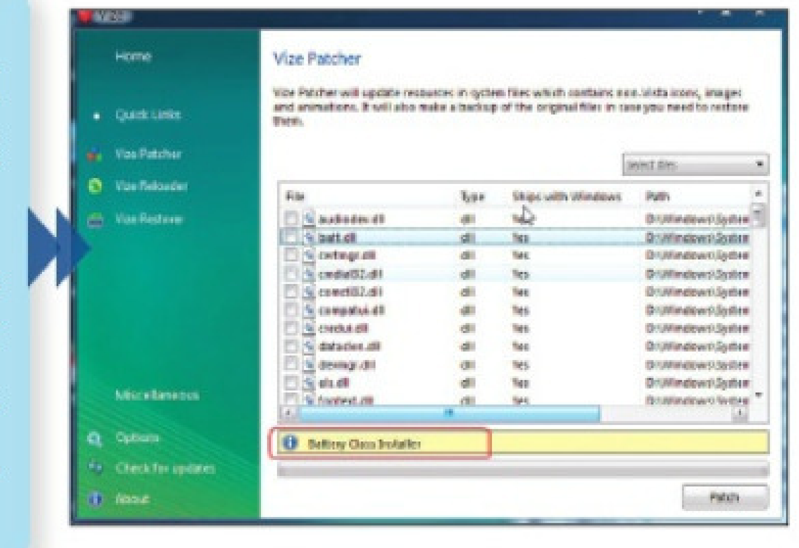


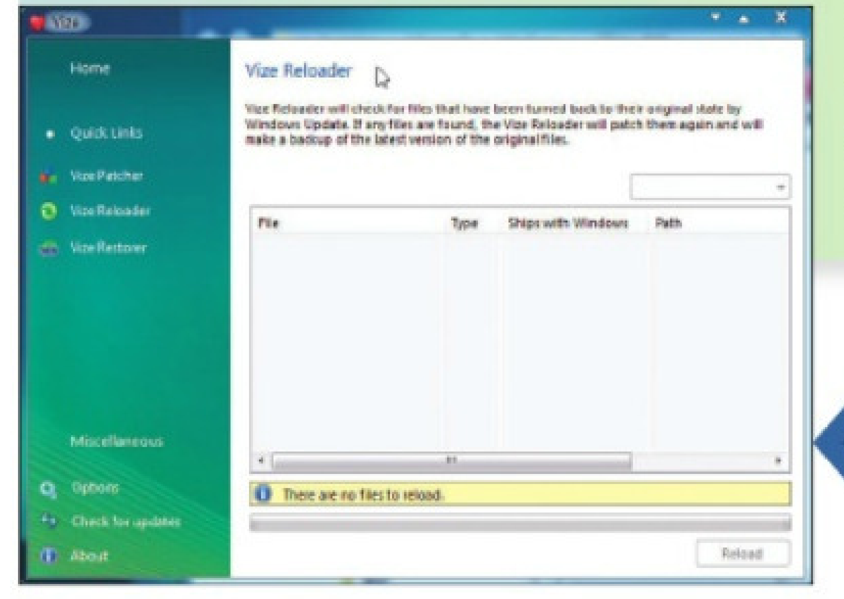
7.继续点击选择“自定义应用程序外观设置”页面，点击“添加个人应用程序设置”，在对话框中选择希望独立设置窗口风格的应用程序文件，勾选列表中的设置选项即可指定应用程序使用哪种主题窗口风格，又或是保持原有的系统风格不变，这种设置极大丰富了主题的表现，尤其是不需要用户进行具体文件的修改替换，仅仅是点点鼠标就能简单实现。

二、向左走之Vize

Vista的界面变化巨大却并不完善，最具体的体现就是许多界面的图标、指针并未能全面Vista化，而是仍然保持XP风格的原有模样。Vize是一个Vista的GUI增强工具，它将许多非Vista的图标和动画进行替换，使之完全符合Vista的主题风格（http://tools.mydrivers.com/soft/574.htm#download）。

1.安装并启动Vize，其主界面功能简单明了，分别为“Patch system files”（替换系统文件以替换非Vista标准的文件图标）、“Look for Files that need Reloading”（查看需要重新替换的系统文件）以及“Restore System Files”（还原系统文件至原始版本）。点击“Patch system files”进入补丁替换设置界面，用户在此可以看到系统中拥有非标准Vista图标的文件，而下方的信息栏中则会提示改系统文件所对应的系统图标，勾选文件前面的复选框并点击“Patch”按钮就能轻松替换掉原有图标，替换后重启计算机使得图标生效。

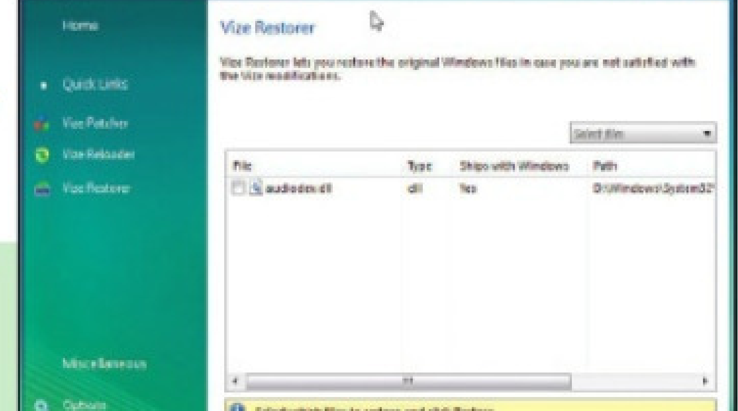




2.点击“Look for Files that need Reloading”进入重载界面，当Vista进行系统补丁更新后，自然会还原系统自带的图标，用户在此可以查看需要重新替换的系统文件，并再次进行替换。

3.“Restore System Files”设置界面则是还原被替换的系统图标，因为默认情况下Vize会备份原始系统文件，所以其补丁操作不会影响Vista内置的系统安全功能，还能提供自动恢复文件和相应图标的还原功能。



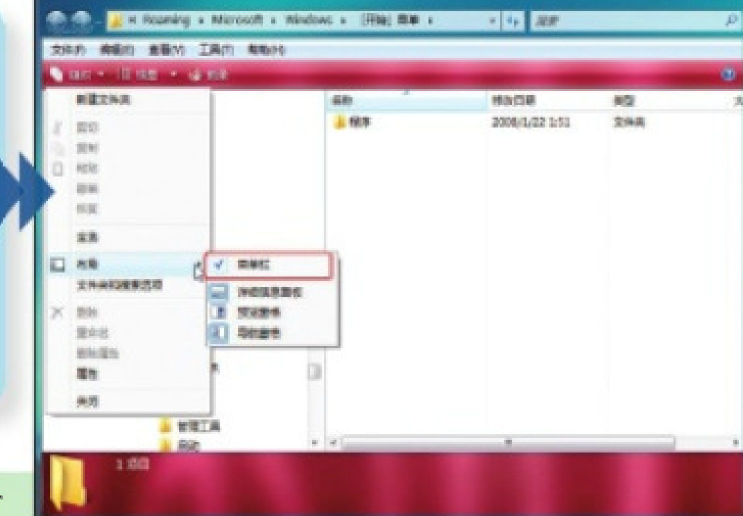


4.当然Vize附带的替换图标未必能让每个用户满意，如果用户希望使用自定义的替换图标，那么只要打开安装目录下的“Resources”文件夹，这里存放着所有替换系统文件名对应的替换图标文件夹，用户可以查看这些替换图标，或是使用自定义的图标替换这些图标。

三、向左走之QTTabBar

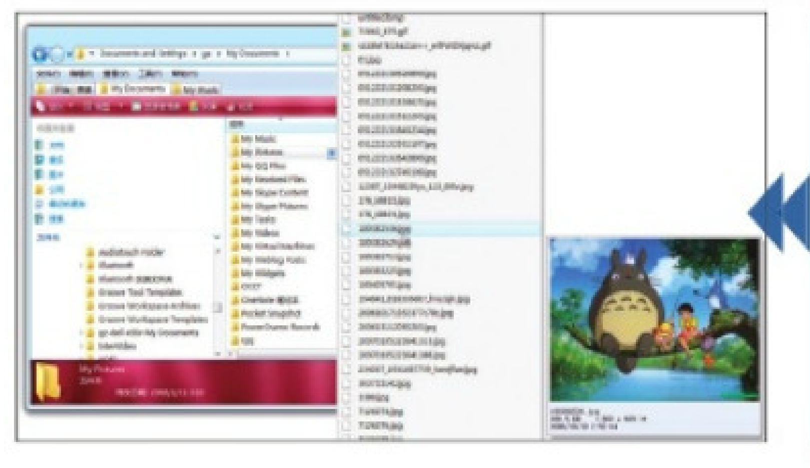
Vista资源管理器的界面尽管大有改进却依然难尽人意，例如始终缺乏多页标签功能使得打开多个文件或目录时界面操控困难繁琐，换用Xplorer2之类的第三方资源管理器虽然能轻松获得相关特性，但是也会失去原来细微的控制、简洁路径、文件组织、环境菜单和工具栏、搜索以及高级状态栏等诸多特性，更为关键是第三方资源管理器会改变Vista的界面外观风格，因此考虑到外观需求，使用QTTabBar才是正确的选择（http://QTTabBar.wikidot.com/）。

1.在Vista中安装QTTabBar时，需以管理员身份进行安装。选中QTTabBar安装文件并单击鼠标右键，选择右键菜单上的“以管理员身份执行”选项执行安装。安装结束后，需重启操作系统或注销并重启Explorer.exe进程，才能启用QTTabBar。直接打开资源管理器并不会发现任何QTTabBar带来的变化，展开资源管理器菜单上的“组织”列表，依次选择“布局→菜单栏”选项，菜单栏就会出现在资源管理器上。



2.在菜单栏上单击鼠标右键，即可发现快捷菜单上各有两个有关QTTabBar选项“QTTabBar”和“QTTab StandardButtons”选项，分别勾选它们工具栏右方就会出现QTTabBar工具栏和工具图标。然后去除菜单上的“锁定菜单栏”勾选，使用鼠标将QTTabBar拖到更加合适的窗口位置。

3.用户如果打算让新打开的文件夹占用一个新的标签页，可以在所选文件夹上单击鼠标右键，选择快捷菜单上的“打开”命令，新打开的文件夹并不会打新窗口，而是成为原有窗口的一个标签页，其实鼠标拖放更加方便。用鼠标直接点击这些标签，就能直接在不同文件夹间进行切换，这些标签页的使用设置和网络浏览器的标签页几乎没有区别，用户能轻松上手。

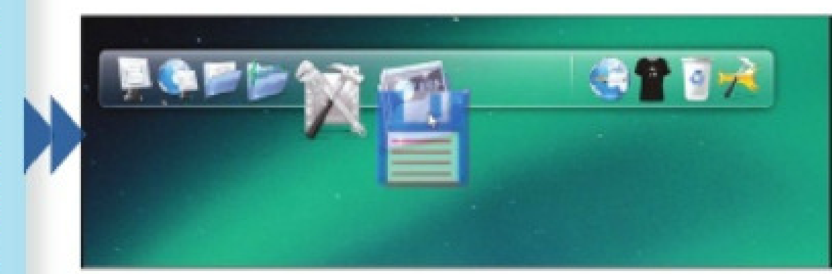


4.QTTabBar具有预览文件夹内文件的功能，这样便能让用户在预览多重文件夹时，无须逐一展开就直接能找到所需的文件夹。而将鼠标停留在资源管理器上某个文件夹，此时在一旁会出现蓝色的小箭头。点击该箭头便可预览文件夹内的文件，其他文件将以列表方式排列，如包含有其他文件夹可继续展开。对于图片、影片等多媒体文件还能直接预览其缩略图，相对Vista资源管理器原有的文件预览功能要快速得多。

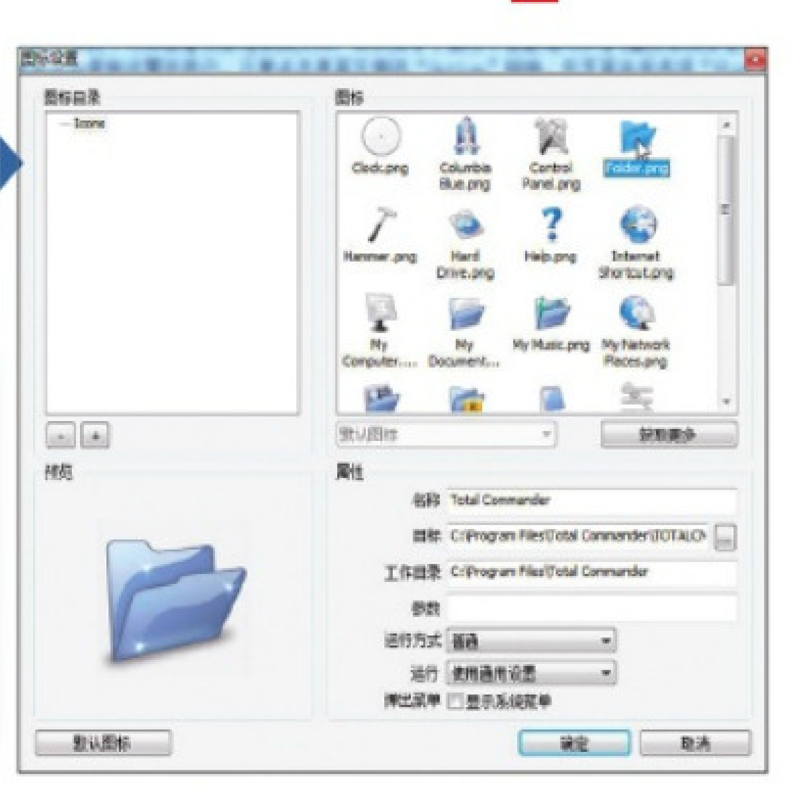
四、向左走之RocketDock

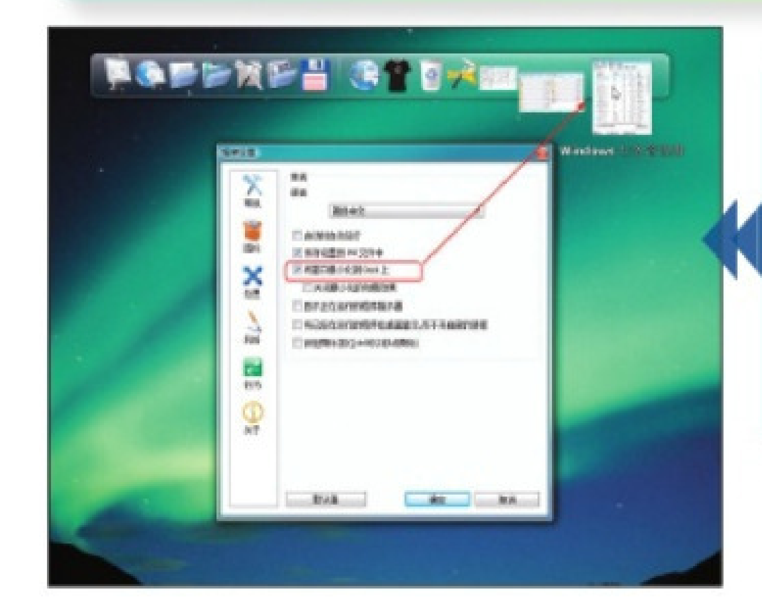
Windows操作系统始终缺乏有效的桌面图标应用管理程序，Vista同样也不例外，过多图标导致桌面凌乱而操作效率低。为了弥补这个外观上也是应用上的缺陷，用户只能选择众多第三方的Dock桌面工具，考虑到开发的持续性、资源占用和易用性，绿色软件RocketDock是个不错的选择（http://www.skycn.com/soft/24919.html）。

1.启动RocketDock后，Dock默认会停放在桌面的上方，以避免与桌面下方的任务栏重合，用户只要用右键点击RocketDock的空白处，在弹出菜单选择“屏幕中的位置”，并指定放置在桌面的上下左右位置即可。对于桌面上已有的应用程序和文件的快捷图标，用户只要使用鼠标拖放就能将它们轻松添加到RocketDock上。相应的对于不需要的RocketDock图标，也只要使用鼠标将其拖出Dock栏，图标也就消失不见了。为了防止鼠标无意拖放会造成误操作，用户应该勾选右键菜单的“锁住图标（按Ctrl可移动）”选项。



2.对于未有的图标选择右键菜单“添加项目→空白图标”后，再使用右键菜单中的“图标属性”打开设置窗口，同样可以添加所需要的RocketDock图标。





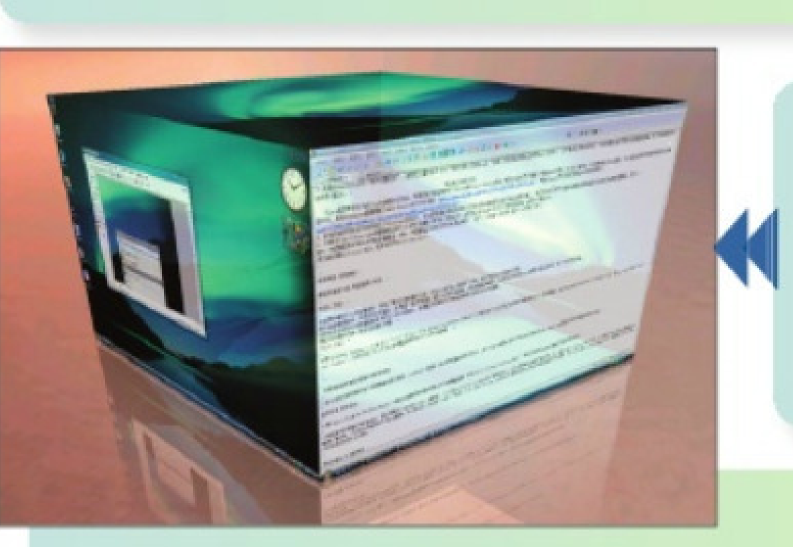
3.点击RocketDock上的“程序设置图标”，在常规设置页面上勾选“将窗口最小化到Dock上”选项，则应用程序窗口会停放在Dock栏右方，而不是以前的系统任务栏。这样的设置让用户降低对任务栏操作频率，可以达到隐藏任务栏的作用。

五、向左走之桌面动态效果

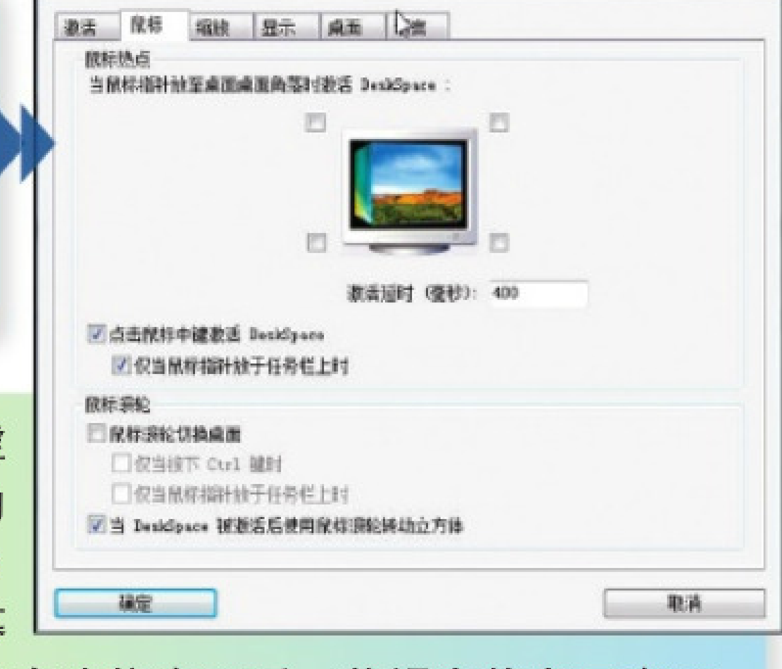
Vista虽然拥有自己的Flip3D桌面动态效果，可是其炫目性不如Linux的Compiz-fusion，操控实用性又不如Mac OS的Exposé效果，可以说乏善可陈。不过借助第三方应用软件，Vista也可以拥有其他操作系统的专有桌面特性。

其中DeskSpace（http://www.xdowns.com/soft/6/15/2007/Soft_39126.html）能够模仿Compiz-fusion的立方体界面。

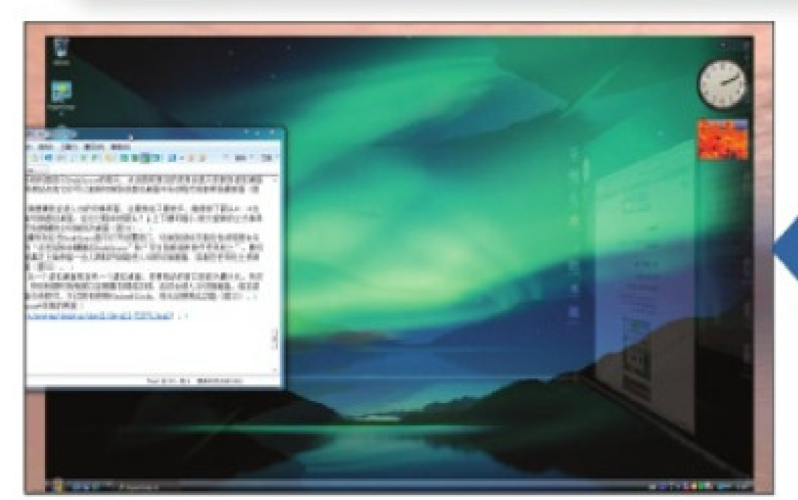
1.DeskSpace启动后会在系统托盘显示DeskSpace的图示，点击图标弹出的菜单会显示目前各虚拟桌面正在执行的应用程式窗口，用鼠标点选它们可以直接切换到该虚拟桌面并将该程式视窗带到最前面。



2.只要按下Shift+Ctrl+Alt快捷键就会进入3D的切换界面，注意按住不要放手，继续按下箭头←→左右键或是用鼠标左右拖拉来切换虚拟桌面。在这过程中按箭头↑↓上下键可缩小/放大旋转的立方体界面，选定虚拟桌面后只要放开快捷键就会切换到改桌面。



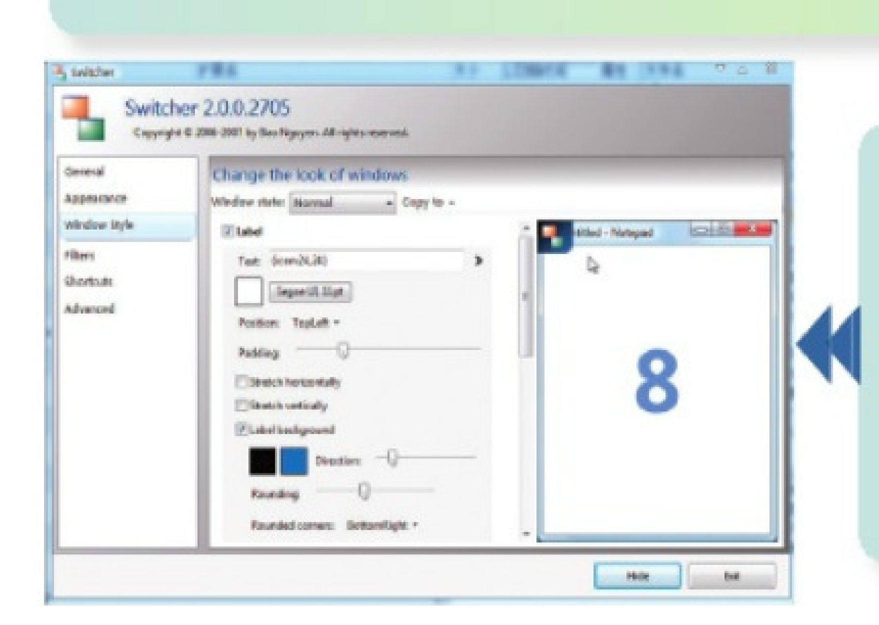
3.如果希望使用鼠标来完成操作，则右击DeskSpace图示打开设置窗口，切换到鼠标页面在选项视窗中勾选某个边角，或勾选下方的“点击鼠标中键激活DeskSpace”和“仅当鼠标指针放于任务栏上”。要切换虚拟桌面时，将滑鼠移到左上角停留一会儿再移开就能进入3D的切换画面，或在任务栏上按滑鼠中键也能进入3D的切换画面。



4.如果希望将应用程式窗口从一个虚拟桌面移至另一个虚拟桌面，若要移动的窗口目前为最大化，先双击标题栏让窗口不要最大化。按住标题栏拖曳窗口至屏幕右缘或左缘，此时会进入3D切换画面。选定虚拟桌面后，将视窗拖曳回桌面中央即可。不过若有使用WindowBlinds，则无法使用此功能。

Switcher2几乎是正宗Exposé效果的再现（http://download.pchome.net/system/desktop/shell/detail-72370.html）。

1.Switcher2启动后会在系统托盘显示Switcher2的图标，此时用户只要按下键盘左边的“Windows+Capslock”组合快捷键，或将鼠标放置在桌面左上角，就可以将桌面的所有打开的窗口迅速平铺在暗色背景下，用户可轻松选择需要的窗口。



2.用户顺次按下F1、F2、F3快捷键，可以改变Exposé效果中窗口的排列方式，以适应不同分辨率的显示器和用户习惯。右击系统托盘Switcher2的图标打开设置窗口，切换页面至“Windows Style”可以改变Exposé效果中显示窗口外观的文字、背景等各种界面元素。

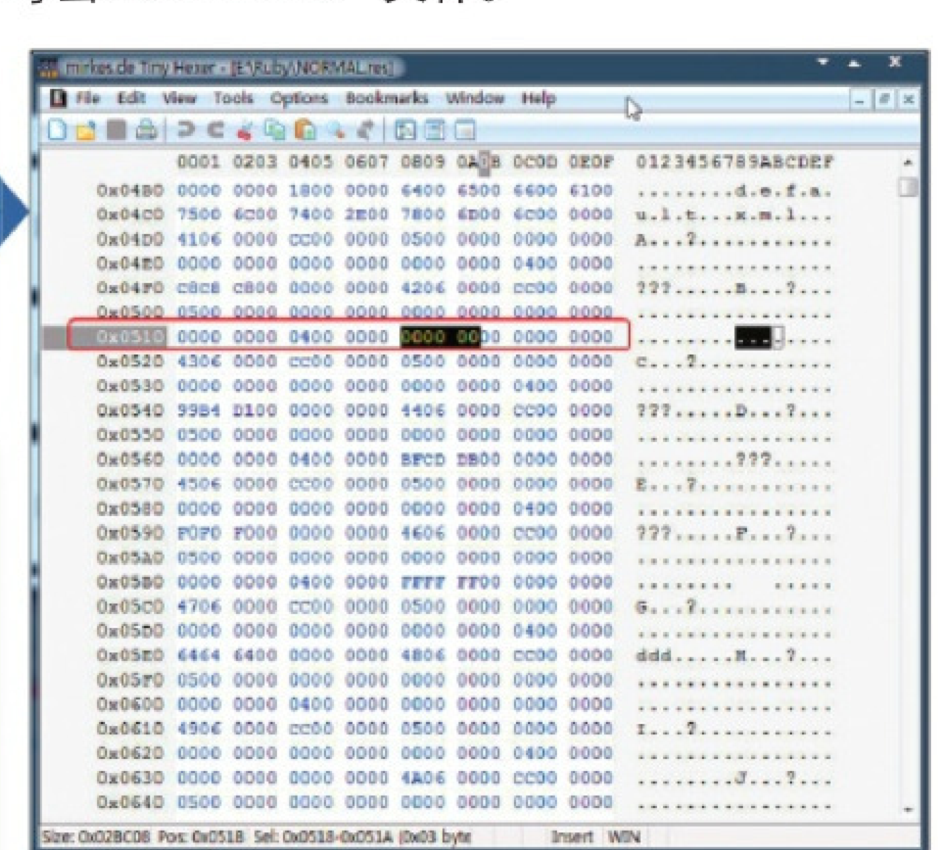
向右走——亲手修改绝对自由

一、向右走之Normal.res修改

修改Visual Styles主题是用户通向界面自由化的唯一路径，但是同样也需要比较漫长的上手过程，完整地界面修改是个过于复杂叙述。因此以下只是给出一个简单修改的范例，以演示向右走用户完成自定义主题的完整过程，但是用户完全可以按图索骥探索出更多界面的修改。首先下载修改所需要的工具Restorator 2007（http://ytcnc.onlinedown.net/soft/26327.htm）以及Mirkes Tiny hexer（http://www.mirkes.de/en/freeware/tinyhex.php）。

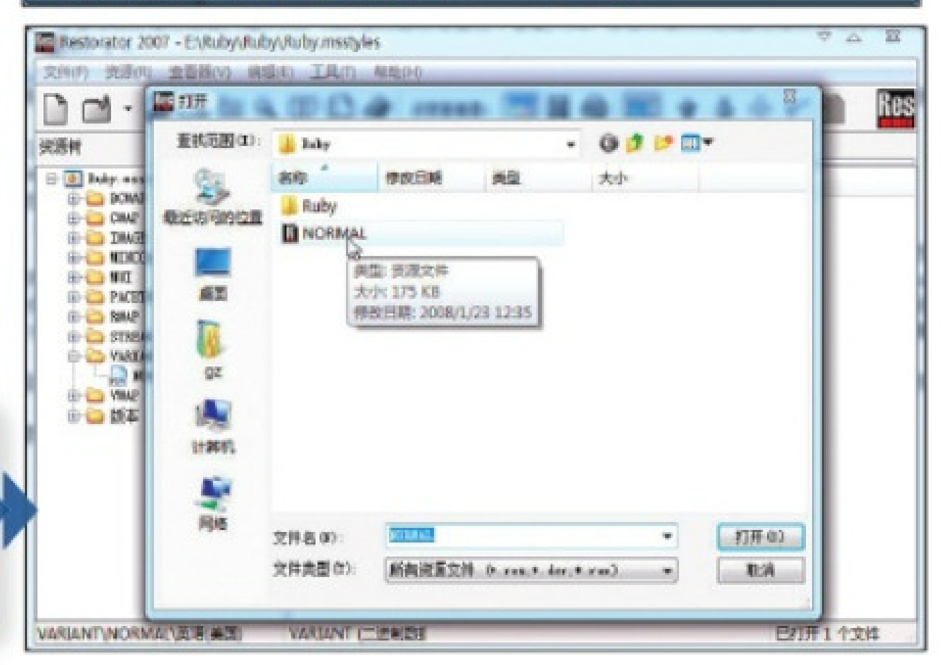
1.执行Restorator 2007，点击菜单“文件”→“打开”，并选择主题文件夹下的.msmstyle文件，然后在程序窗口左侧的资源数目录下找到“Variant/Normal”，右键点击并选择弹出菜单“导出Normal.res”文件。

2.执行Mirkes Tiny hexer并打开刚才导出的Normal.res文件，分别找到地址“0x518”将原码“00 00 00”替换为需要的颜色代码，地址“0x658”将原码： 00 00 00 替换为需要的颜色代码，地址“0x7E8”将原码“43 4E 54”替换需要的颜色代码。





3.以上3组地址实际上就是对应主题外观设置中的桌面背景、活动窗口标题文字及非活动窗口标题文字，用户刚才改变的就是这些界面元素的颜色代码。也就是说修改更多的界面部分就只要找到更多对应的地址位置即可，大多数“Normal.res”文件的修改都是如此。

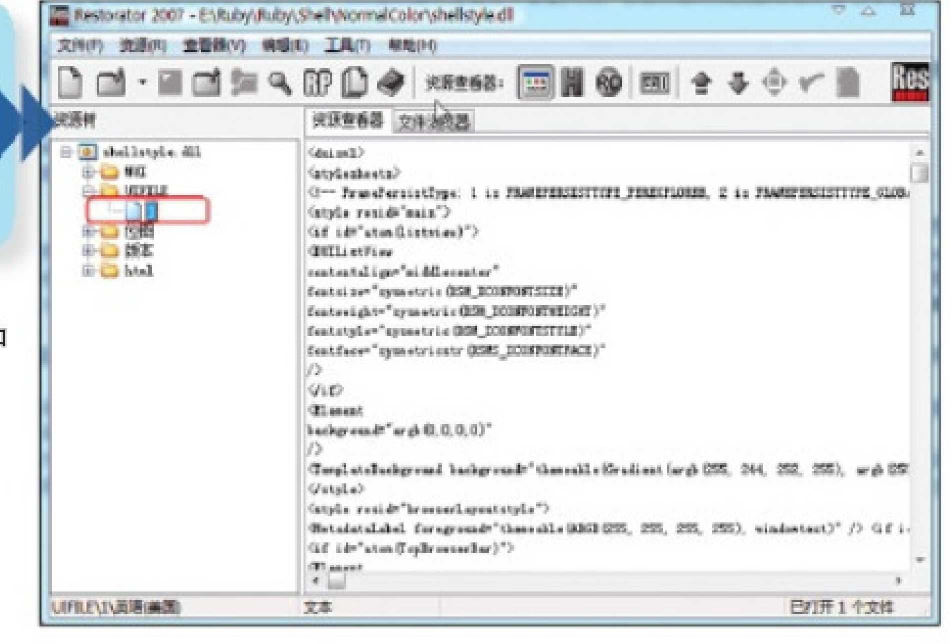


4.保存修改好的“Normal.res”文件，执行Restorator 2007并将其替换回先前的.msstyle主题文件，注意要先备份好原文件，再次应用改主题就可以看到主题界面上相应的改变了。

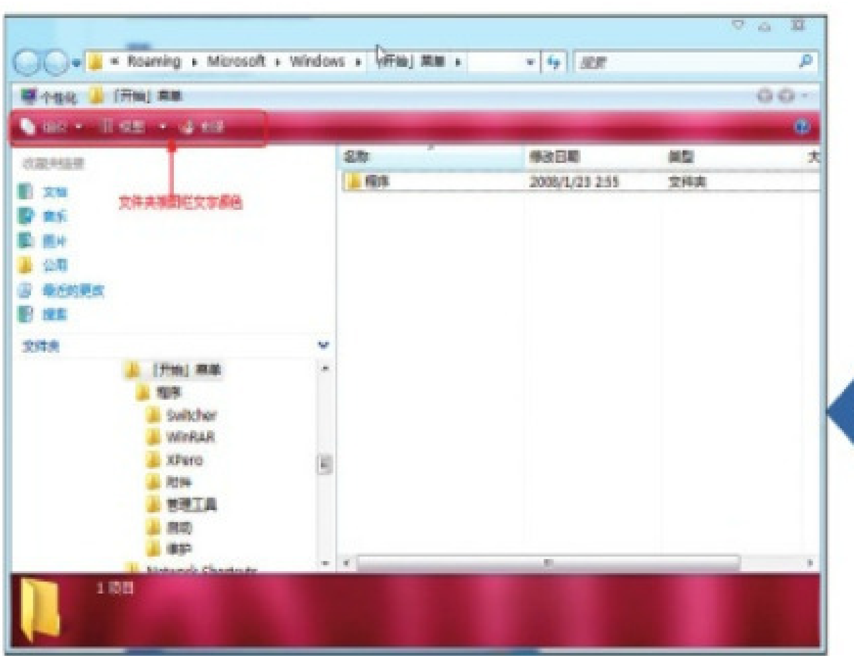
二、向右走之Uifile.txt修改

Shellstyle.dll是Visual Styles主题的另一个重要文件，它对应主题外观的文件夹窗口界面部分，要修改这些部分也就要修改文件中对应部分。以下同样只是简单的修改范例演示，请读者自行探索更多的内容。

1.执行Restorator 2007，点击菜单“文件”→“打开”，并选择主题文件夹下的Shellstyle.dll文件，然后在程序窗口左侧的资源数目录下找到“Uifile/1”，右键点击并选择弹出菜单导出“1.txt”文件。



2.执行文本编辑器并打开刚才导出的1.txt文件，搜索内容，将其中“foreground="window"”替换为“foreground="argb(255,??,??,??)"”，问号即用户指定的颜色代码。



3.以上修改的内容实际上就是对应文件夹外观中的视图栏文字，用户刚才改变的就是这些界面元素的颜色代码，同样保存修改好的“1.txt”文件，执行Restorator 2007并将其替换回先前的Shellstyle.dll文件，再次应用改主题即可。P



虽然在台式机上安装Vista已有很长一段时间，但要我在笔记本上安装，实在有些战战兢兢，因为让WinXP在其上运行我还嫌慢呢。不过最近将笔记本容量从80GB升级到160GB，选了一个7200r/min的硬盘（牌子就不说啦），很惊奇地发现除了容量已不再让我捉襟见肘外，速度还真比原来的5400r/min硬盘有显著提高。最开心的是笔记本内部温度也大幅下降（我现在很怀疑预装品牌的温控能力，而原来总是将问题怪罪到独立显卡上），不再担心CPU温度会否超限。于是，我划出一个30GB的分区决定安装双系统……你看，软件硬件就是如此配合着让我们陷入消费的无底洞。

■江苏 淮扬客

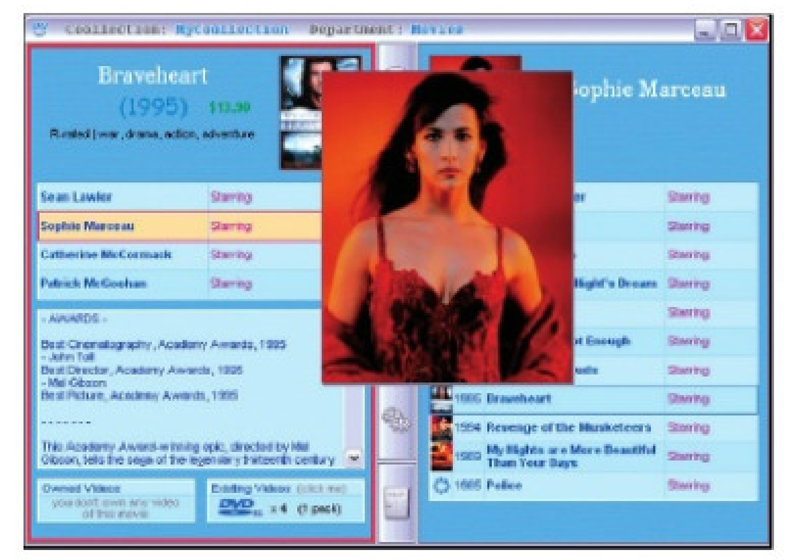
Coollector 2.0

□大小：14.1MB　□授权：免费　□语言：英文

□快车代码：popsoft080501

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57157.htm

强烈推荐影迷们安装！首先它是一本电子影视百科全书，你可用它来进行电影名或人物（影星、导演、制片人等）的搜索。软件界面中，电影说明放置在左侧，其中包括导演、主演及获奖和内容介绍；人物说明被放在右侧，在此可看到该人物的成名作。整个界面看起来就像一本打开的书籍。在联网的情况下这款软件会自动获取网络上的清晰图片，用鼠标在人物图片上停留即可查看大图，十分方便。其次它还是一款个性化的电影收集管理器。在左下方的“Owned Videos”处，你可以填写自己所拥有的碟片信息（如一张DVD第六区的碟片），对于每个人物，你还可给出自己的星级评价。最后要提醒一下，软件在搜索时有时会发生系统假死现象，只要稍等片刻即可恢复。



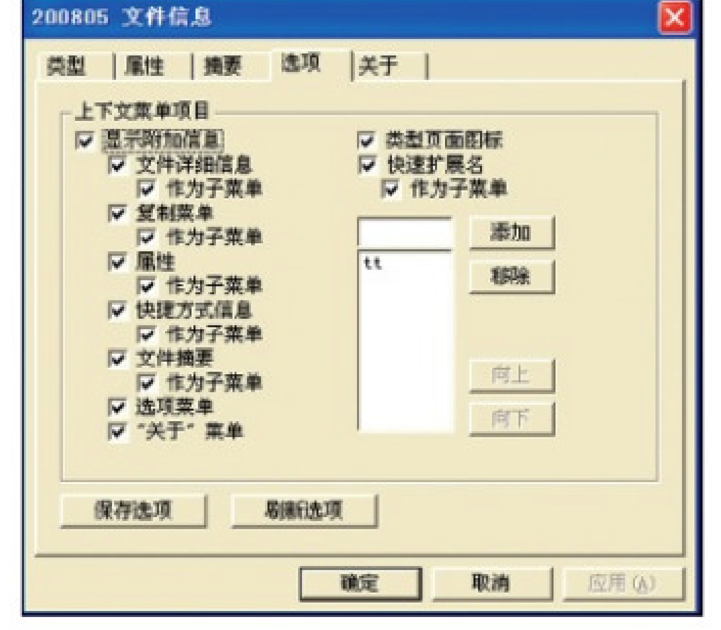
Magic Tweak 4.11

□大小：1.47MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□快车代码：popsoft080502　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/63508.htm

一款看似很普通的系统优化软件，但却能进行许多很细致的系统设定。设定的项目包括资源管理器、系统图标、任意文件夹图标、系统文件夹位置、控制面板项目、OEM信息、网络连接优化、IE及Outlook Express设置、隐藏开始菜单/桌面/快速启动栏、右键→发送到、右键→新建中的各种项目等，在这些设置中你可发现不少同类软件不曾顾及的项目。此外，软件可禁止多种可能有安全性隐患的功能，以供用户在多人环境下使用。最有用的功能是用户可随意禁止某程序的使用，设置限制后Magic Tweak无需留驻内存也可有效，相信能给一些特殊环境中的用户带来方便。





Change Ext 1.94

□大小：179kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□快车代码：popsoft080503　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/63410.htm

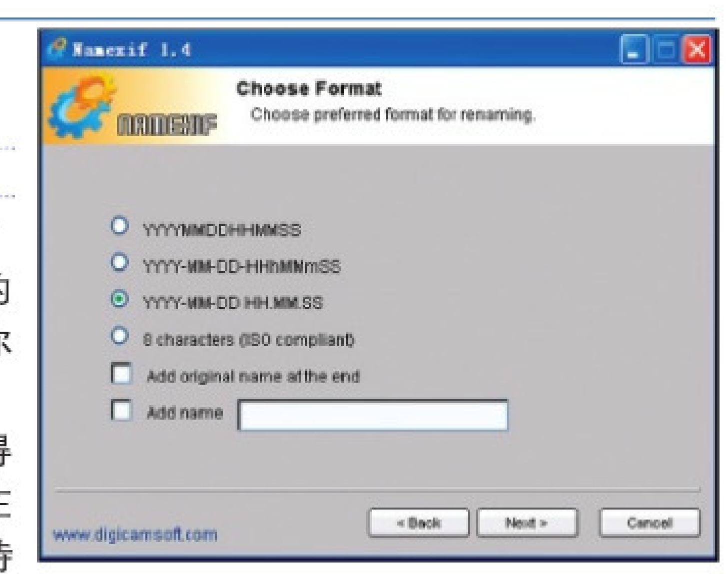
在Windows系统中，已知文件类型的扩展名默认是被隐藏的。部分用户出于某种考虑想改变该设置（如担心一些木马将文件名伪装成“name.bmp.exe”这种形式），但这样又会带来一些使用上的麻烦，特别是在修改文件名时。现在有一个折衷的选择：你可以安装这款小工具，之后只要在文件上点右键，就可在右键菜单中看到相应的扩展名。当然，其功能并不仅限于此。它还能提供一些特殊的右键二级菜单，如复制文件名、扩展名、文件路径，还可事先设置一些扩展名，这样直接通过右键就可快速将选定文件的扩展名改为设定值。特别方便的是，如果你不喜欢二级菜单中那些项目，只想通过右键看扩展名，可在“选项”中将二级菜单全部勾除。

Namexif 1.4

□大小：670kB　□授权：免费　□语言：英文

□快车代码：popsoft080504　□下载：http://down.zdnet.com.cn/detail/9/87255.shtml

使用数码相机拍摄得到的照片名往往是一组无意义的类似于“DSC2008”这样的数字序列（当然资深用户可从中看出自己累积按了多少次快门），这样的文件名不做处理放在电脑中往往经年累月就“泯然众图”矣。Namexif可帮助你重命名这些相片。使用相片中的Exif信息，将其命名为“年、月、日、时、分、秒”这样的形式（如“2007-07-01-12.52.47”），这样日后一眼即可首先获得时间的概念。软件支持批处理，还支持将原文件名加在新命名的后面，或者在新命名后添加任意字符。最后要说的是软件的设计不是很完善，对中文的支持不够好，不能正确显示中文，同时“Add Dir（添加目录）”功能在中文系统下会出错，不过这些都不影响正常操作（“Add Dir”可用“Add　Files→全选”替代）。



特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

Joost 1.0.3



□大小：10.3MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080505　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57737.htm

这不是一款单纯的软件，而是一个极好的宽带网络电视的客户端。软件由KaZaA、Skype这两款著名软件的开发者所设计，因此在P2P上有突出的表现。浏览同一个节目的用户可以P2P的方式交流各自已经下载的部分，从而提高下载速度。因此只要你的带宽足够，就可欣赏到画质非常高的网络电视节目。以笔者的体验来看（1MB ADSL），大部分节目只要能够连接，就可顺利播放。该软件可以分类的方式查看节目，也可直接用关键词进行搜索。唯一的障碍是英文，包括第一次还需注册。但只要你掌握了简单的上手方法，大批的国外电视节目就展现在你面前（例如旅游信息、科普、MTV），甚至你可把它们当作你的英文听力学习材料，为何不努力试试呢？



iuVCR 4.17

□大小：1.86MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080506　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/48437.htm

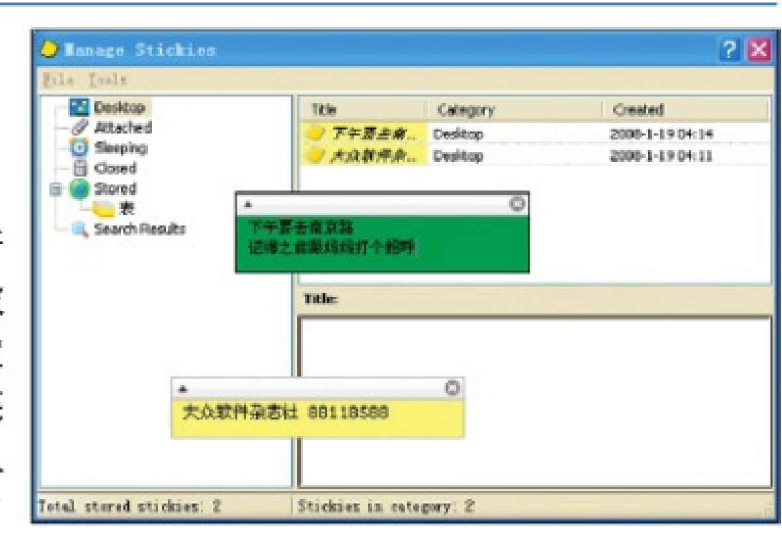
一款足以媲美PowerVCR和WinVCR的视频捕获软件，可对视频捕获卡、摄像头、DV视频信号、电视卡等进行捕获、录像和截图。软件界面简洁，即使是新用户也可快速上手，而且运行速度快，占用系统资源较少。在捕获视频方面，支持定时录像，可详细设置音视频的编码格式，随软件安装的滤镜可简单地为视频添加翻转、裁切等实用功能。在电视卡方面该软件也有着突出的表现，使用时甚至可把它当做一台全频道、全制式的电视机，更可针对每一频道设置不同的亮度、对比度、色彩深度。

FindeXer 1.1.0.3



□大小：59kB　□授权：免费　□语言：简体中文（*）
□快车代码：popsoft080507
□下载：http://ishare.iask.sina.com.cn/cgi-bin/fileid.cgi?fileid=1819056

一款看起来不是很正式的软件（因为主体仅一个DLL文件），却可为资源管理器添加一项如截图所示的实用功能：替代原有的左侧边栏，放置自定义的常用文件夹或文件。侧边栏中诸项目的添加、移除及上下移动等，均可通过鼠标拖拽简单地实现；此外，通过其上的右键菜单也可方便地进行管理（*注：菜单部分为英文显示）。选择右键菜单中的“FindeXer Options”可进入详细的设置，在此可任意改变该侧边栏的显示状态。注意：软件安装时只需解压后双击“安装.bat”文件，之后重启系统或Explorer进程即可使用。如果你想临时换回原来系统的侧边栏，只需在资源管理器中选择菜单“查看”→“浏览器栏”→“FindeXer”。



Birthday Reminder 1.24

□大小：276kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080508　□下载：http://www.zhornsoftware.co.uk/bday

只为生日提醒一事就安装一个软件，是不是有点小题大作？那好，你有没有被女朋友询问过现在离你们第一次相遇已有多少天……当然还有别的理由。这款软件会显示年龄（Age today栏，如果不是生日那就是事件发生后的年数）以及距上一年的纪念日已经有多少天（Days栏）。如果你真的在这个列表中将周围人的生日或重要的纪念日全部加入，一眼看去，我保证你会产生一种时间上的淡淡忧伤感，原来时间就是这样一天天过去了……又或许你也会觉得每一天的意义又有了增加。总之，即使不用来当生日提醒，它也是一款很好的记录软件；唯一遗憾的是国外作品不支持农历，盼望国内会出现类似作品。

Stickies 6.5a

□大小：948kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080509　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44187.htm

一款设计非常周到的便笺工具。软件对便笺的使用做了细致的归类，所有当前打开的便笺都会归入“Desktop（桌面）”类；如果是有内容的便笺被用户关闭后，该便笺会保存在“Closed”类别中；如果是属于暂时隐藏、定时再出现的，会归入到“Sleeping”类（在便笺标题栏上点右键，可设置便笺睡眠一段时间后再出现）；最后用户自己可选择将某便笺永久存储的，归入到“Stored（已保存）”类中。实际使用中感觉该分类非常方便，有效避免了此类软件的很多问题。软件还提供了与E-mail邮箱、PDA等同步的功能，如果你有朋友也在使用Stickies，你们还可通过网络直接同步便笺！

忆往昔，追来日——Windows优化大师8周年珍藏版

□版本：7.79 Build 8.102 □大小：4.28MB □授权：免费软件
□作者：成都共软网络科技有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.wopti.net/chs
□下载注册：http://download.enet.com.cn/html/060452001060406.html
□快车代码：popsoft080511

说明：作为中国共享软件业的老大哥级作品，Windows优化大师一直以较高水准的设计，赢得了众多用户的拥护与信赖。自2000到2008，这一年已是它的第8个年头，为纪念8周年兼回馈用户支持，作者特别推出了全功能、全免费、无任何使用限制的8周年珍藏版。新版在界面上并没有明显的改变，仍然是包括系统检测、系统优化、系统清理、系统维护等4个传统模块，功能改进方面也只是一如平常的细节修改。唯一引人注目的是界面右下方多出了一个“参加活动”的按钮，点击进入网页后即可参与活动抽奖，抽奖奖品无论是数量还是质量都具有一定吸引力。限于杂志出版的延后，你看到本文时很可能抽奖活动已经结束，但全功能的软件本身仍是可下载的。


纪念版在界面上并无明显变化

点评：*能够坚持8年如一日的持久更新，其主要作者鲁锦的态度难能可贵。早在2007年间，该软件就推出了适合于一般用户的免费标准版，现在这个全功能免费版进一步将这种回馈用户的趋势推向高点。*

批量处理Excel文档——BatchXLS

□版本：2.4 □大小：716kB □授权：共享软件
□作者：quickfill@tom.com □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：19元 □未注册限制：多处功能限制
□主页：http://www.yuneach.com/soft
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/54201.htm
□快车代码：popsoft080512

说明：一款专为微软Excel文档设计的批处理软件。其中最为有用的“内容替换”可将多个Excel文件中的指定字符串（整个单元格或单元格中所包含字符串）全部替换为另一字符串，当你拥有大量同类型Excel文档，却需要更改其中的某一相同数据（例如联系人信息），这一功能将显得非常有用。此外可批量操作的内容还包括类型转换、更名、统一设置密码、保护文档、取消所有文档中的超链接、删除指定工作表、给多个文件插入指定工作表等，在特殊的情形下它们都可明显提高用户的工作效率。最后还可通过“文档合并”功能将多个Excel文件合并到一个工作簿中。软件界面较为简单，所以操作均可通过点击工具栏上的相应图标进入。


软件界面非常质朴，操作简单直接

点评：*非常有针对性的一款软件，其功能可能显得比较单一，但对于确实有使用需求的用户则会构成相当的吸引力。*

城市出行不犯愁——极品公交时刻表

□版本：2008.01.15 □大小：410kB □授权：免费软件
□作者：北京极品时刻科技有限公司 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.jpskb.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/63548.htm
□快车代码：popsoft080513

说明：相信不少人都用过或听过“极品时刻表”，这是一款列车时刻表查询软件，现在该软件的作者又推出一款姐妹作品“公交时刻表”，专注于各大城市的公交与地铁、城铁的线路查询。软件同样保持了单机、绿色、小巧、免费的特色，界面也与“极品时刻表”相似，只是从橙色调换成了蓝色调。最新版本仅提供了北京、上海、深圳、天津等4地的交通数据，作者承诺以后将陆续加入其它城市的数据。软件实现了公交查询的大部分常用功能，另设计了很有特色的“历时”和“到时”估算功能，它会根据交通拥堵情况（分为正常、微堵、中度堵）估算路上所花的时间、如果设置上车时间还可计算出到站时间，对于出发到陌生地点的用户具有不错的指导作用。



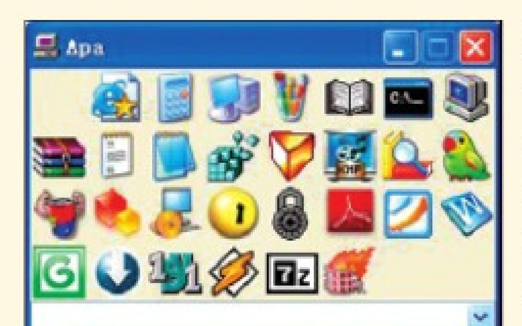
点评：*软件自称“最好的公交时刻表”，目前来看离这一目标尚有差距，特别是在输入站点时没有提示，而输入错误后只给出错误提示，会给使用带来不少障碍。尽管软件也安排了“站名查找”的功能，但未能与输入整合到一起。不过有“极品时刻表”在前，相信这款作品的改进仍是可期待的。*

软件估算出的“历时”及“到时”对于出行者有一定帮助

常用软件速运行——程序助手

□版本：2.0.0104 beta1 □大小：402kB □授权：免费软件
□作者：shaoziyang □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://shaoziyang.googlepages.com/apa_cn.htm
□下载注册：http://download.it168.com/02/0232/89858/89858_3.shtml
□快车代码：popsoft080514

说明：这款软件的“主业”是帮助用户进行程序管理，它的主界面是一个可隐藏于屏幕边缘的图标面板，在该面板上你可放置任意程序、文件夹或文件，以便日后快速调用。所有图标的添加均可以拖拽方式完成，在日常使用中，还会根据图标使用的频率自动排列它们在面板中的顺序。面板最下方还有一条命令行输入窗口，其功能类似于Windows的“运行”对话框，有趣的是还可直接输入简单的表达式进行数学计算。软件的“副业”也颇为有用，如在系统托盘处显示CPU温度、网络流量等信息的图标，通过网络获取实时天气预报，以及网络校时等功能。注意软件预设为英文，初次使用可在程序中的“Apa”图标上右击，再选择菜单中的“Language→简体中文”完成界面中文化。



结合了Windows快速启动栏与运行命令的小工具

点评：*一款不错的小功能集成软件，希望未来能增加更多特色。*

■晶合实验室 MP2008

女生的视界

——一个女生的摄影手记

■ 香港 Jimo

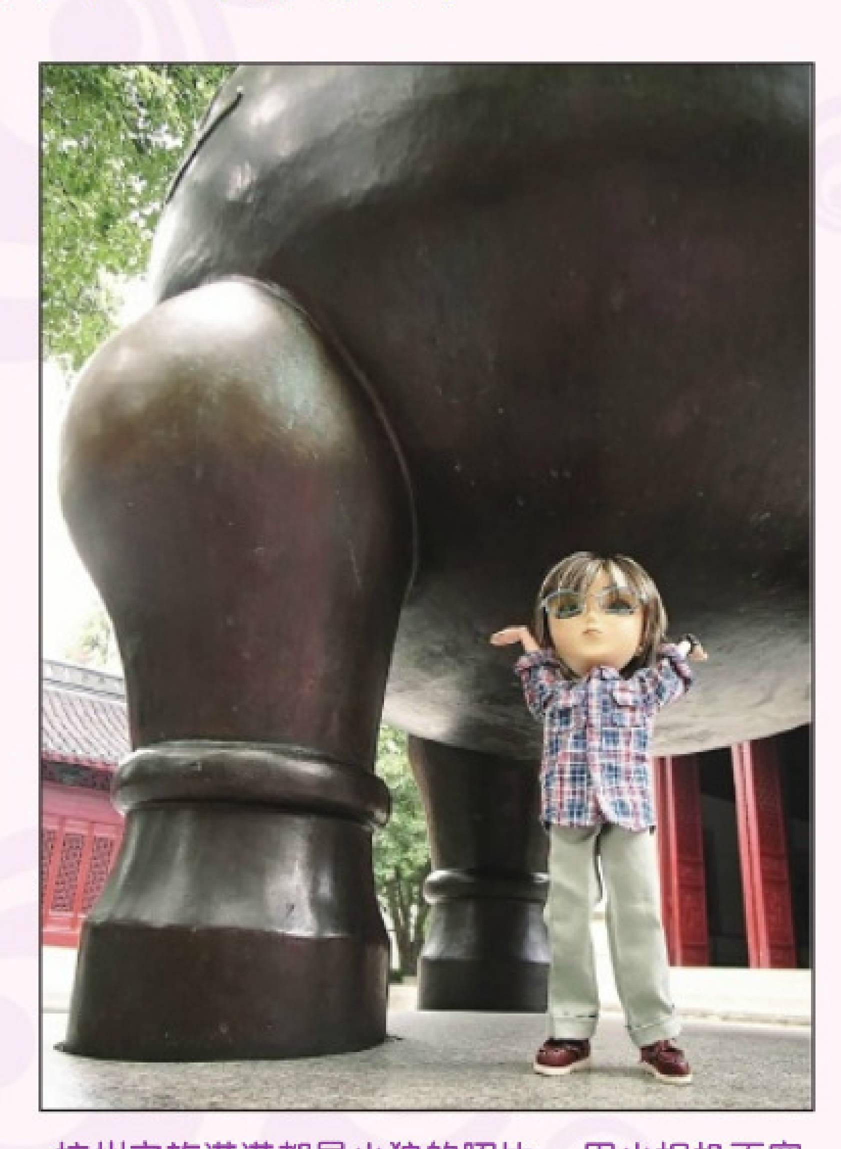
编者按： 摄影或者数码相机，很多时候往往被默认为男孩子的专利，似乎只有他们才能掌握那些繁复的技巧，只有他们才能对深奥的器材技术侃侃而谈。女生真的不行吗？Jimo是一位来自香港特别行政区的普通女生，她喜欢用相机记录下自己的感悟和爱好。在看过Jimo的作品之后，我发现无论是她自己收藏的娃娃、喜爱的宠物、钟意的食物还是流连的咖啡厅，在她记录的画面里都被赋予了新的生命力和感染力。Jimo说她愿意与《大众软件》的读者们分享自己的感悟与技巧，其实每个女孩子只要能够鼓起勇气，通过一些简单的技巧，一样可以得到这些漂亮的照片。



在所有照片类形中，我最喜欢还是“街头猎影”（snapshot），这种照片最能从侧面记录那时那地的我所思所想，这张摄于新会城街头的“拖把照”，是我的挚爱之一



这是杭州女孩小萧的家，那次去杭州玩，我就是住在她家里，很温馨可爱的小家庭，所以希望用嫩绿的树叶来表达这种亲情的感觉



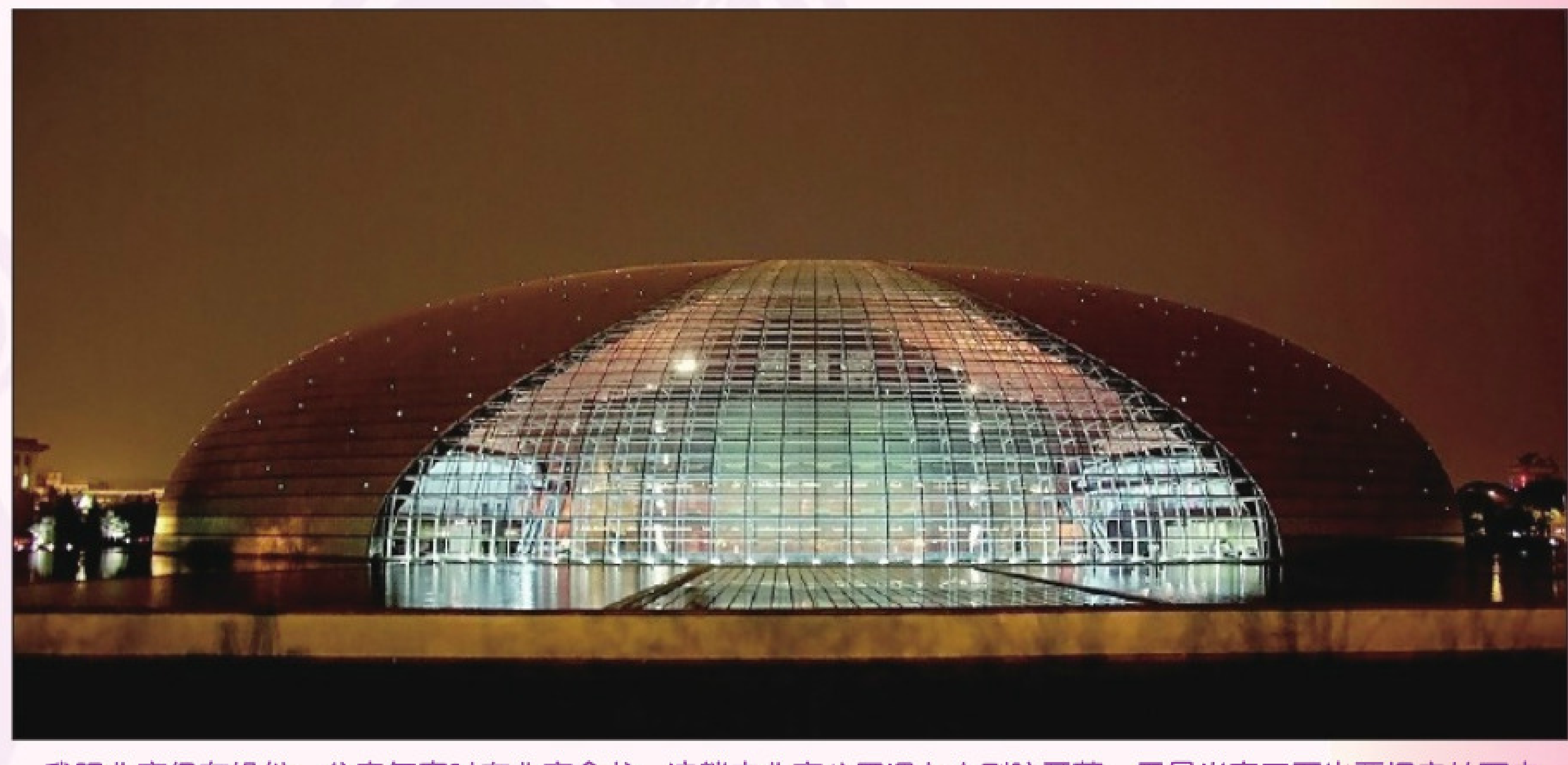
杭州之旅满满都是小狼的照片，用小相机不容易把它的神态拍好，这张照片里的它超神气这张是怎么拍成的：很简单，首先把娃娃放在香炉下面，镜头从很低的位置向上拍就好了

相对于全世界大大小小知名或不知名的国家，我踏足的地方不算多，但我会珍惜在每个地方驻留的短暂时间，珍惜每一个在当地相遇的朋友。然后，我发现我想留住这一切回忆，不管是快乐的还是悲伤的，我都想留住。用我的眼睛，透过镜头，把一刹那光景凝结在照片里。

某个周日在杭州西湖边上，我

细心地把“孩子”的衣服弄好，梳理好它的头发，便后退了几步，举起相机，调好光圈按下快门。转身才发现身后早已围了一群路过的游客，有些还好奇地用手机对我俩——我和我的男娃娃——拍照。

这是我第一次去杭州，很诗情画意的大城市，连走在路上的人也带着几分祥和的书卷气。我抱着心爱的娃娃小狼，跟着杭州姑娘小萧走过了大大小小的名胜。那天，我和小狼大概也成了杭州西湖边上一个突兀的“景观”吧？

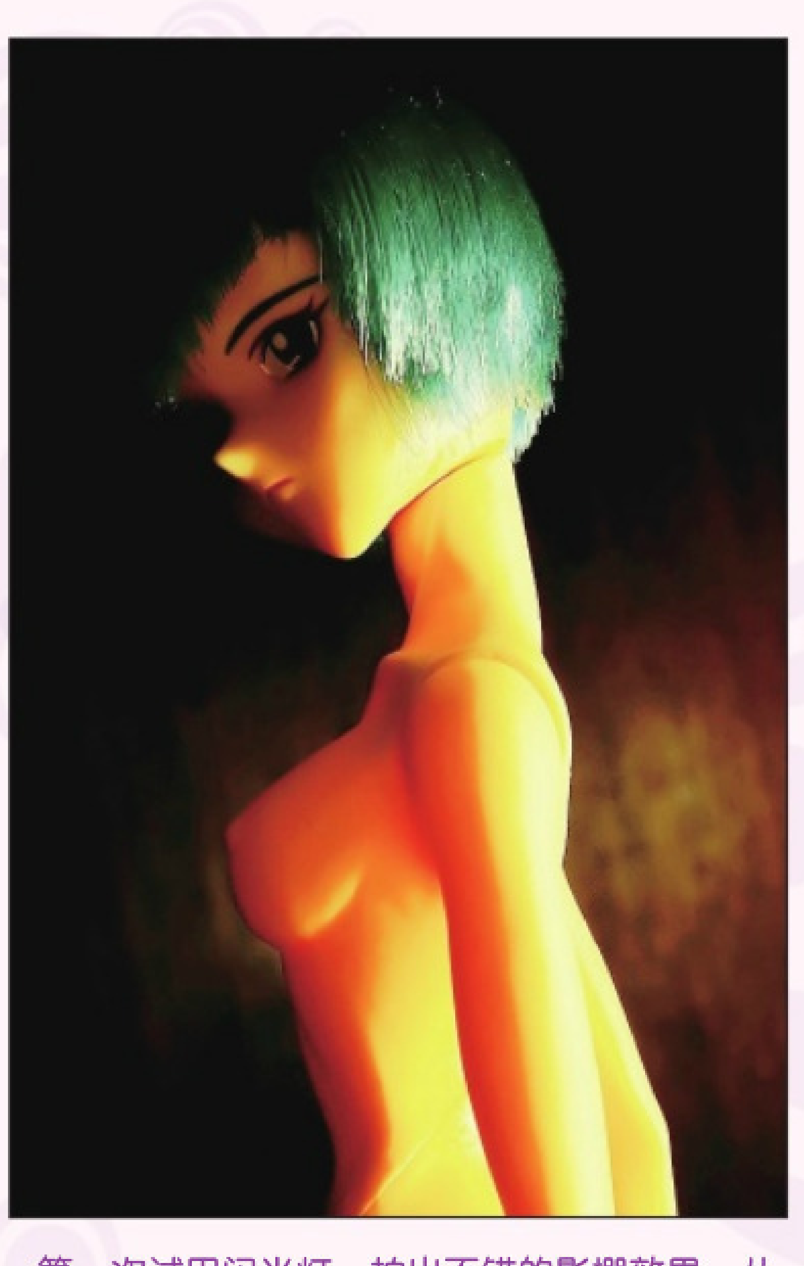


我跟北京很有缘份，父亲年青时在北京念书，这趟来北京公干遇上大剧院开幕，于是半夜三更也要把它拍下来这张是怎么拍成的：看起来很简单的一张照片，但是要把它拍得端端正正，还是需要一些小技巧。夜晚拍照快门速度很低，画面容易模糊，只要给相机寻找一个比较稳定的支撑点画面就可以了。本文作者借用了三脚架来拍摄，其实也可以利用身边的台阶、矮墙、树叉等作为支撑。不过千万要记得，相机放在这些东西上时一定要小心不要刮花了漂亮的外壳

其实这种情形早已司空见惯，无论在北京、上海还是杭州，每次带着娃娃出游拍摄，总会惹来一群路人围观拍照。而我也早已练就一身“心如止水”的神功——“我有我拍摄，他们有他们议论”。幸而，迄今为止观众给予的都是善意的赞美以及对娃娃的好奇。



中村都梦的作品带我进入人偶收藏和摄影的天地，而他的作品也在他仙游多年后再版，我终于也能够买一套回家收藏（图为本文作者拍摄的人偶）



第一次试用闪光灯，拍出不错的影棚效果，从此爱上用闪光灯



Andie一直是我家最有模特天份的娃娃，随时随地拍出很专业的pose

从小我就有收集人偶的喜好，这要从某天下午放学说起——走进了书店的我被一套16册的小书吸引。这套小书集结了多位日本著名新派创作人的精选作品，而中村都梦的人偶摄影作品深深烙印在我的脑海，让我感受到前所未有的震撼——造型可爱又表情丰富的小人偶，穿梭绿林间嬉戏玩闹，有温馨、有俏皮、有柔情、有寂寞。那样精致的小人偶、那样精彩的拍摄手法，令我深信在这世上，有着一群可爱的小精灵跟我呼吸着同样的空气。

人偶制作不是新鲜事，从西欧的古董木偶到现代的球体关节人偶逾百年历史。现代人偶以日本手制和韩国创作为主，制作十分考究——采用真人比例，骨骼、皮肤脉络、关节、五官细节等都要仿真，人偶玩家都会把它们当成自己的“孩子”来悉心“抚养”。现代人偶的精细造型，触动了我对中村都梦的摄影作品的回忆，便决定一反传统玩法，以拍摄人偶写真为目标。

起初，我的娃娃写真以生活照为主，因为无论到什么地方，我身边总会带着一个以上的娃娃，有大有小，成为我的“踪迹叙事者”，为我所到之处留下了美好的回忆。一个人的旅途是孤独的，也会有无助的时候。许多个寂静无人的深夜，身在异乡仍在埋头工作中的我，有它们的相伴是多么的美好。



这种以娃娃作主角的生活式叙事，也成了我写日记的一种特色。没想到自己的朋友不怎么来看，反而引来了不少网友。他们有些是为了照片中可爱的娃娃而来，有些是喜欢这种独特的日记风格。创作的一时任性，让我结识了这些好朋友，我还趁着出差的机会跟他们见面，增加了彼此的了解和友情。

正因如此，我还在我国台湾省和韩国遇到了一些很有创意的朋友，当中不乏跟我一样喜欢“收养”娃娃的朋友。我们会分享“养儿育女”的心得，也会互相分享照片。在我去探望他们的时候，他们还会带我去一些很适合拍娃娃的地方拍照。娃娃在我们心目中已不是玩具，而是在人生这段路程中最纯真坦诚的伴侣。

后来我便灵机一触，想为“小狼”（我很喜欢的一个娃娃）开辟它的专属博客，用一个10岁小孩子的身份为它写日记。它的心情、它对学习的想法、对家人和兄弟姊妹的情感，都展现在这个名为《小狼的天空》的博客里。在长约一年半的写作过程中，不但引来了不同地方的读者，把它当成一个有血有肉的小朋友关心着，甚至还有媒体报导，我还因此带着小狼去香港电台接受采访呢！

《小狼的天空》看似简单，其实也花了许些心思构想日记的主题。我除了要多加注意那些10岁小孩子的举措，让小狼不能太幼稚，也不能太老成，还要拍摄博客不可或缺的照片。为了让博客内容更丰富生动，那段日子让我不断磨练拍摄技术。而照片和日记都必须增加一些“人物”，一年间我的人偶藏品激增。为了替它们设计造型和场景，还选购了很多“食玩”作为拍摄道具。一路下来，我不但想把人偶拍得像真人写真，连食玩也想拍出仿真效果，于是《Jimo的微空间》和各种主题式的人偶写真便渐渐形成。

←2007年最后一辑娃娃写真，告别不快乐的工作，连娃娃的造型也带点出走意味



出差时工作量增加了1倍，许多个晚上都是小狼默默相伴

这张是怎么拍成的：看起来娃娃好象像人一般大小，其实这是一种美丽的错觉，只要背景距离稍远，将镜头尽量靠近娃娃，就会得到这样的比例效果



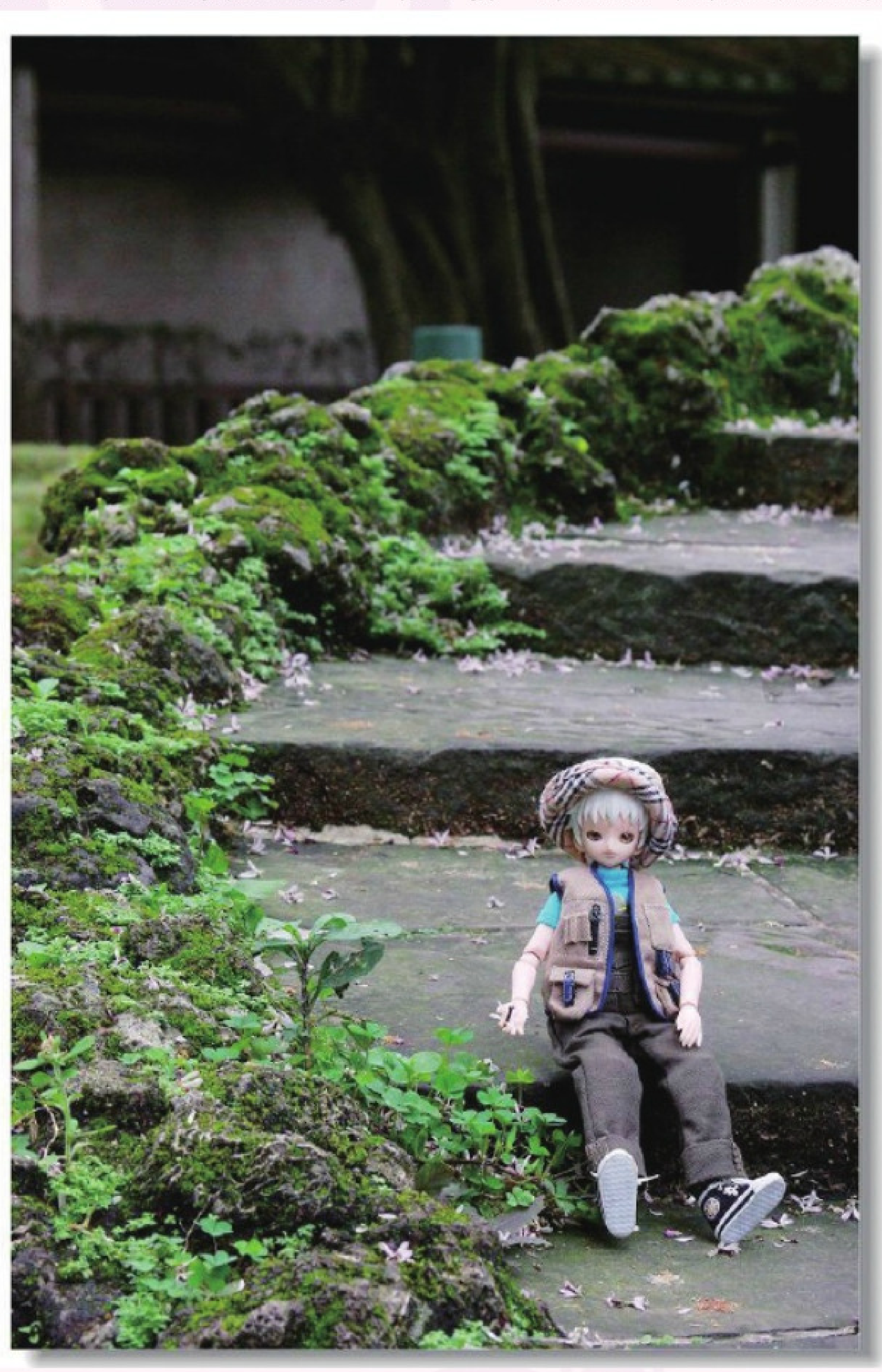
买了一台琴给小Swanie，为它拍了一辑CD封面照

这张是怎么拍成的：让灯光从画面左侧45度角斜照过来，就会获得这样类似窗户边的光线效果，如果你发现右边的脸和躯干太暗，可以用一张白纸放在右侧45度角的位置，这样就可以给过暗的部分补充光线，又不会干扰娃娃和道具的自然阴影

其实，我的训练场地第一站是在台北和台南，许多次的拍摄都幸运地没引人注目，人和娃娃像普通市民般走走停停。在我眼中台湾省是“人偶天堂”，不仅同好众多，而且即使走在大大小小的街道上，甚至在台北火车站里，我都可以完全不受干扰地为娃娃拍照。更重要的是，台湾省有许多浑然天成的环境像是早为人偶留了一片天地，也因此我的人偶作品有不少是在台湾省取景。

事实上“养娃”的风气除了日本，我国台湾省算是另一个热门的地方。在我的博客里就有一群台湾“娃妈妈”或“娃太太”频繁地更新自己拍的娃娃照片，甚至每隔一段日子就会有不同的聚会。我常常访问“太太”们的博客，透过镜头和抓住刹那的照片，从中让我感受到每个“妈妈”对孩子的那份母爱和疼宠。其中有些妈妈还拥有专业的摄影技巧，把当时“母子”之间的互动、彼此从眼神中流露出的亲昵感都表现了出来，令我好羡慕！

因受娃太太们的激励，使我身处各地都会坚持在繁忙的日子中腾出时间拍人偶写真，好让大家知道我家“孩子们”的近况，其实也是我的近况。练习拍摄了一段日子，不断碰上许多技术问题。身为摄影门外汉的我，搞不清楚一台定焦广角小相机拍出来的小偶样子为什么会走了调，也不明白怎样才能制造出人像摄影常见的散景效果。但是我知道只要鼓起勇气拿起自己的相机，有锲而不舍的精神，终会达成自己的目标。



←Ray是自组人偶，花了两个多月才完成造型，成了Dollizine系列的男主角，照片风格有别于其它娃娃
这张是怎么拍成的：首先你要找到一个类似这样的地方，弧形的绿色苔藓会在画面中形成良好的视觉效果，从画面的最前端一直延伸到背景中……这样的构图技巧很简单，但却很有效——线条总是能吸引人们的注意力，并带来更多的视觉感受



这是第一次跟朋友在香港外拍，精力旺盛的小Mo让四周的路人都很讶异
这张是怎么拍成的：俯视拍摄，地面排列整齐的卵石成为出色的背景



这位乳猪格格不是我家娃娃成员，它充其量只能算是「食玩」之一，大小不及一根小指头，还是第二次拍摄才带出那种「一入宫廷深似海」的感觉



第一次很认真地拍一辑娃娃写真，从构思到完成只花了一个晚上，效果却不错，是我最喜爱的写真之一

摄影之路我算是幸运儿，经过一段日子的“不耻下问”之后，在朋友的帮助下，没有花什么“冤枉钱”在器材上，也没有走太多“冤枉路”我就找到了适合的工具。由于一开始目标明确，所以在一位朋友的帮助下，只花了几周的时间就买齐了合适的器材，开始在家里心无杂念地拍摄人偶和食玩。

随着不断的拍摄，我发现自己的摄影风格也在悄悄改变。从娃娃的生活照走向主题式的写真，从以前随走随拍的叙事式照片，变成了有完整故事和内容的写真集，许多朋友都认为我的照片已经有了自己的特色。这些改变，有些是出于对娃娃和摄影的不断探索，更多的是不甘于平凡和现状。“为什么不？”是我常常对拍摄题材提出的问题。

风格的改变促使我不得不更用心地计划。每次拍摄前先想好故事主题，写好剧本，挑选适合的拍摄场地、娃娃模特、拍摄手法和角度等，都得在事前筹划妥当。很多时候我甚至会像制作广告片般草拟一个“Storyboard”，把心目中想要的每张照片构图都设定好。很多时候设定好的20多个场景，最终能顺利“面世”的照片也许还不到10张。


我家第二位自组娃娃，Sara跟Ray有些不同，除了头部要自己处理，身体选用了现成的娃身，于是我只花一天的时间全神贯注在它的脸妆，完成后获得了不少好评，可惜至今还没有认真为Sara拍过一辑象样的写真
这张是怎么拍成的：除了柔和的光线，完全虚化的背景也让画面具有立体感和纵深感。想拍出虚化的背景吗？让背景离主角远一点，然后用相机最大变焦（最长焦端）和最大光圈来拍摄就差不多了，或者试试微距模式


对闪光灯的偏爱欲罢不能，于是想为小韩拍一辑《东风破》写真，用光效在半夜营造黄昏的感觉

从这以后，我大部分时间都留在香港，选择场景是首个难题。香港是个都市森林，冷冷的现代建筑跟天真可爱的小娃娃完全不搭调，都市里缺乏了娃娃写真最需要的娇艳花草。因此曾有一段时间娃娃写真只好以室内拍摄为主，利用闪光灯的光线辅助把深夜凌晨变成了日落黄昏。

主角方面，拍人偶其实不比真人写真容易，即使最精致的娃娃，它们还是缺少了人类随时多变的面部表情。所以拍摄前我都得花一段时间跟娃娃模特相处，了解它的个性，发掘它不同角度可以表现的情感，为它设定几种姿势来配合气氛。当然，更不能缺少的就是衣着装扮和道具配件，有时候可能要花上好几晚才搭配妥当。

虽然我的娃娃不少，但如果能为同一个娃娃创造不同造型，拍摄出完全不同的感觉，那份成就感特别大，而化妆、服装和道具是影响造型的关键。娃娃模特也需要化妆。大部分的人偶购买回来时都是素颜素体，再由玩家用木颜色、模型笔、喷枪、真人化妆品等涂抹出不同的妆容，浓淡皆宜。甚至可以更换假发，搭配剧情需要的服饰，再配上首饰、日用品道具等，就能制造出判若两“娃”的效果。

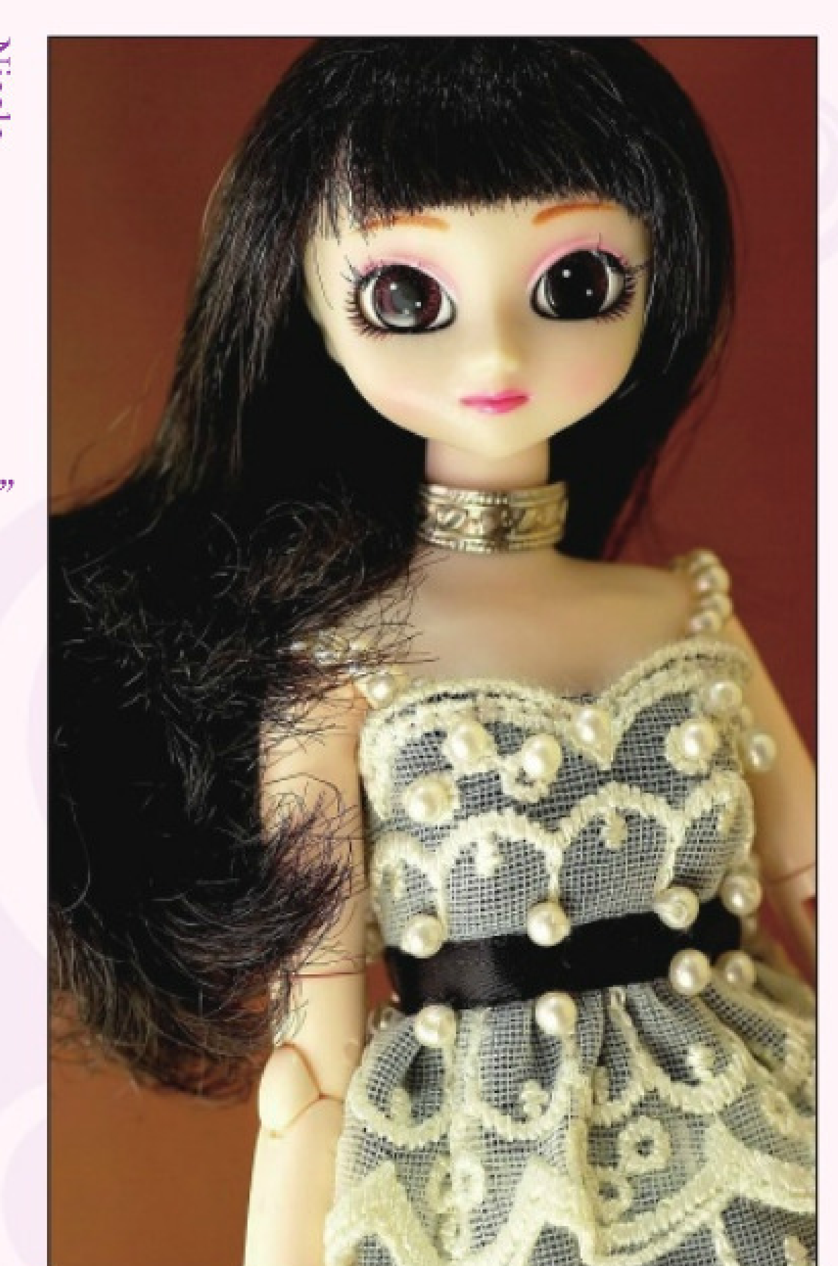
有时候在我的藏品中如果没有心目中想要的模特类型，我更会动手自创一个，从头发、脸型、眼珠子、身体等都可以按自己决定来装配。当然，组装这样一个人偶，再加上化妆和造型，往往要花上两个月才能完成。碰巧配合造型的衣服需要订造，整个制作时间可能要拖上一年半载。

服饰和道具的挑选，要求自己对人偶的熟悉和经验。由于现在的人偶有不同大小尺码，环肥燕瘦，两个看上去高度相同的人偶，衣裤鞋袜却不一定会合身。在收集人偶的初期，好些服饰甚至要找专人订造。时至今天，日本已有一两个著名的人偶服装品牌，香港甚至有娃娃的时装专门店，为某几款人偶制作潮流服饰，手工精细媲美真人成衣。由于制作困难，有些衣饰价格甚至比真人成衣还高！

道具的搭配也是一种学问，如果比例不对就会很不协调。大部分人偶玩家总会购买一些食玩当道具。这些玩具大都是模仿实物，从中西日韩美食到家电用品应有尽有，仿真技术亦不断提高。在一次拍摄人偶写真时我忽发奇想：既然食玩的原意是要仿真，我何不延续它的创意，拍出很仿真的食玩照片来“鱼目混珠”？


百变Mina的受欢迎程度仅次于小狼，即使在小相机镜头下，仍掩不住它那稚气中带点甜甜娇嗲的感觉，难怪好些原本不爱娃娃的朋友，也因为看见这张照片也开始买了他们的第一个娃娃


认得它是谁吗？没错，就是Mina！从直发变成卷发，从小乖乖变成小淘气，虽然不用花太多时间，却花了不少金钱！



Nicole 是娃娃家族的 大姐”，成熟温柔的它一直是我喜爱的拍摄对像，因此最舍得花钱为它添置新装，可惜仍未有一辑写真令我觉得满意。它身上的 珍珠 晚装就是香港某娃娃时装店的作品



为了小Mo这个暴笑的家佣造型，花了不少心思去构想布景和食玩道具，效果不错

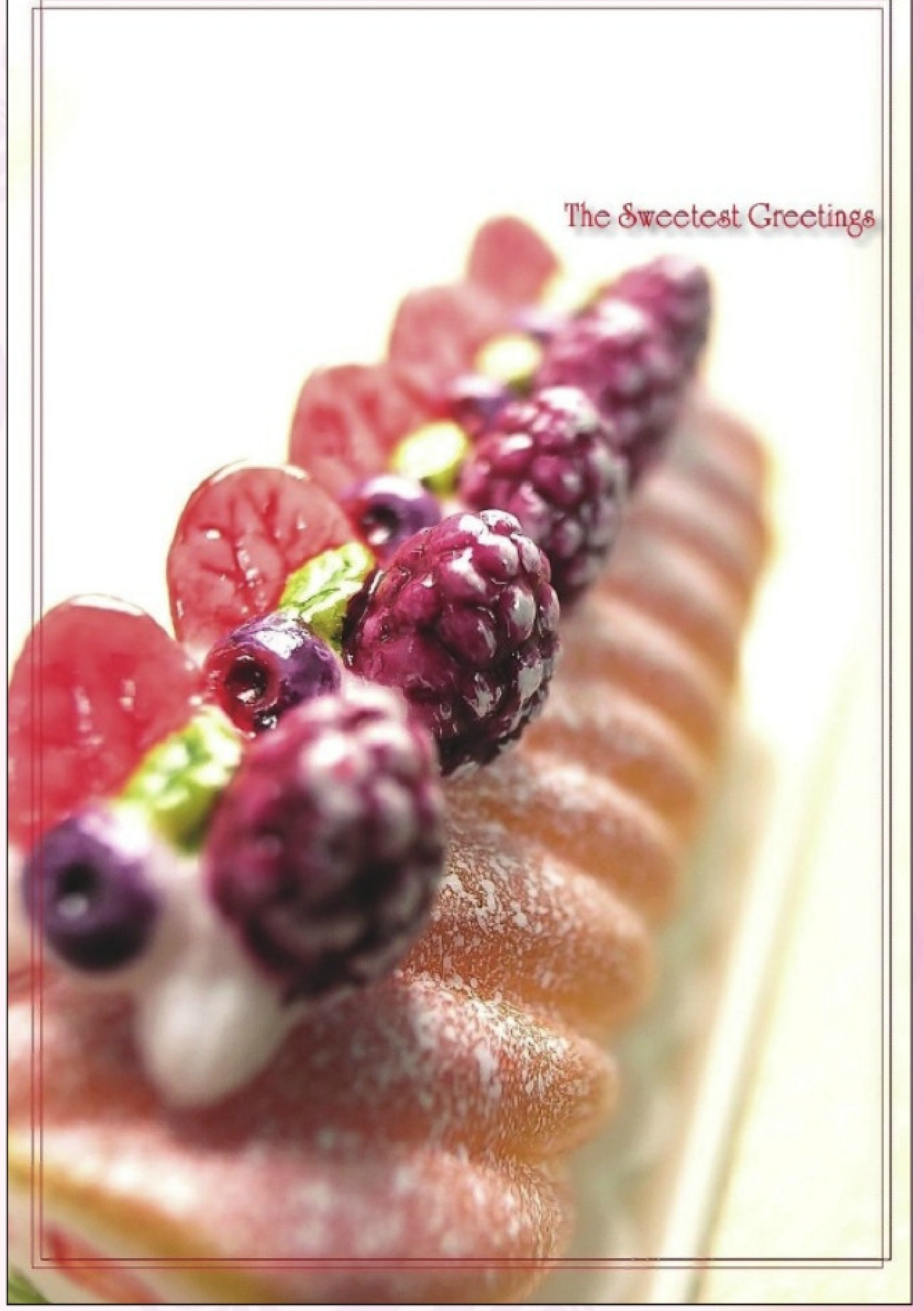
这张是怎么拍成的：这张照片不再追求那种虚化的效果，因为我们要让读者明白，小Mo面对的是各种清洁剂和塑料框，而不是化装间里的香波、摩丝、定型水……仔细想想，有时候并不是前景、背景都虚化的效果最好

当我与一位收集食玩的玩家分享这个想法时，却即时被否定了：“食玩不是这样玩的！”没错，大部分的食玩收藏者都喜欢利用食玩当家居小摆设，甚至会自己搭建一个娃娃屋，但是我却坚持用自己的方式去玩——透过镜头来搭建我的《微空间》。

第一次拍摄《Jimo的微空间》目标是一个日式家居。由于经验不足，又过于激进，看上去每件都很可爱的微型小家具，透过镜头演绎出来却完全不是那么回事，花了整整一个晚上拼凑出来的家具互不相衬。原来同一品牌同一系列的家居食玩大小比例不统一，粗细有别，加上用小相机微距拍摄出来的小玩具都变形，令物件变得更不真实。



用食玩模仿常见的题材最难拍，因为都是大家熟悉的事物，只要一个细节出错就会破坏了整幅作品。这是利用自然光配合长时间曝光，加上后制的照片，是《微空间》中首选的挚爱照片



刻意用小相机配合大光圈拍摄的食玩蛋糕，再自制成贺卡传送给朋友，大家都误以为是真蛋糕！

这张是怎么拍成的：其实作者已经告诉大家了——大光圈，当然你不要忘记使用微距模式



这套食玩推出时马上断货，却因为制作粗糙而劣评如潮，我却大胆地用镜头去展现它的可爱，让很多拥有这系列的玩家都大感意外

这张是怎么拍成的：微距模式可以带来清晰的焦点和虚化的背景，利用好它我们可以创造出更有层次感的画面。主体不一定非要放在画面中央，也不一定非要放在最前面，看看那碗面，放在边上一样很吸引人不是？

沮丧了好几天，我几乎怀疑《微空间》要夭折了，只好抱着姑且一试的心态先从单件微型小玩具开始试验。我的第一个实验品是一个只有半个拇指大小的蓝莓蛋糕。那时候圣诞节将至，我幻想着饼店推出这个可爱的蛋糕应节，而我的照片会张贴在饼店厨窗作为招徕的大海报。我用小相机试了不同的角度，最后挑了一张最满意的制成电子贺卡送人。没想到反应很好，大家都以为那是一个美味可口的蛋糕，有很多朋友还向我要制作食谱呢！

这次的成功没让我松懈下来，我再进一步挑战自己，定下拍食玩的目标要以日常用品或人人都知道的对象为主题。因为只有每天都有机会接触的事物，才容易让读者看出纰漏。如果照片能骗过对方的眼睛，我的仿真摄影才算过关。

后来我开始尝试不同的局部装置，都是以生活环境为题材，例如香港人每天都会吃的茶餐厅早餐、午餐和奶油多士下午茶。为了追求逼真，我开始留心身边的事物，微小如自己的日用品，到餐馆的摆设。我也开始特别注意实物的大小比例，有时在喜欢的馆子用餐时，还会用小相机拍下餐馆的特色和摆设，试着用食玩去模仿现场气氛。也因此我后来购买食玩时，也会以事先在心中构思好的题材去选购。



为了掩饰食玩的手工粗劣，想到营造茶餐厅用以前烟雾弥漫的气氛来配合，再加上闪光灯，把本来干涸的玩具变成可口的干炒牛肉河粉

食玩毕竟是玩具，即使厂商再努力仿真，小玩具还是会有小瑕疵。例如牛肉汤面的牛肉不够鲜嫩，干炒牛肉河粉的面条不够香滑，下午茶的红豆冰不够冰凉可口，这些都得利用镜头角度迁就。多次因为拍得不够仿真，我还真跑去茶餐厅仔细观摩实物所表现的感觉。

接下来就是环境气氛。我没办法把家里变成茶餐厅，于是利用光线和“桌子”来营造气氛。例如拍早餐的光线不能跟午餐时一样，下午茶时的气氛也要带点懒洋洋的黄昏感觉。有趣的是拍午餐时我还想到很多茶餐厅食客都是吸烟族，令我吃饭时老在八里云雾中，于是也把这种“雾气”感觉拍进照片里。



看得出照片中的餐桌布只是一张印刷品吗？

这张是怎么拍成的：精致的印刷品确实很适合充当小东西的背景，只要你愿意，就可以让你的小东西出现在世界各地

至于“桌子”是一个难题。很多茶餐厅的桌子都放了一块大玻璃或塑料胶板，我曾经用了不同材料去模仿，最后竟然是用一面镜子的背面营造了那种感觉，甚至连桌子那种脏兮兮的质感也带出来了。从那时起我也特别注意一些拍摄食玩用的周边道具，偶然会用不同材料去体验镜头下的它们会给人什么感觉。最有趣的一次是我在拍摄餐具食玩，虽然我没有找到可以搭配小玩具的用微细纤维制作的布料来充当餐桌布，却被我发现了某本介绍家具的目录。把食玩放在印刷图片上拍摄，居然没人能看出来那些不是真正的布料——它只是平面印刷而已！

自从拍摄食玩后，每次到书店便会参考一些家居设计的杂志，看电视和电影时也会注意剧中的布景，更会随身带着小画簿，随时把想到的装置设计画下来，回家便急不可耐地尝试。虽然大部分人在拍食玩照片时都会特别注意防止画面变形，甚至使用专业的微距摄影镜头，但我却很喜欢利用小相机的微距变形来加强小玩具的立体感，这样可以营造出夸张的视觉感受。

经过大半年的不断尝试和练习，终于渐有起色。有时候拍出来的效果真假难分，而《Jimo的微空间》相簿也成了我的博客点击率最高的相簿。后来我还开通一个《Jimo的微空间》的主题博客，跟一些朋友分享这份乐趣。为了精益求精，我更把食玩拍摄延伸到外景拍摄。由于食玩都是微型小玩具，能找到合适的场地拍出恰当的比例以假乱真，那份成就感实在难以言喻！





直到今天仍难忘抱着小狼游颐和园的景象。而小狼的玩具和日用品一向是娃妈们的谈天话题

这两张是怎么拍成的：左边这张和前面的某张照片一样，充分利用了距离来改变人物与背景之间的比例；右边这张则是从背景入手，利用湖边大石的一个小角，给我们一种暗示——看，我后面是块一人多高的大石头！

玩了两年摄影，我从来没有后悔过自己的选择，不过一路走来还是常会遇上令人啼笑皆非的尴尬事。其中最常遇到就是因为我的性别，就好像注定不懂摄影似的。“你一定不晓得什么是DSLR（数码单反相机的英文缩写）吧？！”某天和一位专门从事相机业务的客户通电话，对方张口就是这一句。当时我手上正拿着刚从日本购买回来的超声波长焦镜头细细欣赏，一边轻轻地回答说：“嗯，也许吧！”

的确，我还没有学习最基本的摄影知识就拿起相机了，即使现在自问也还有很多摄影常识有待加强，但我一直抱着“我玩，但我玩得很认真”的态度。许多次因为娃娃写真的效果不理想而重拍，有些食玩主题还重拍了3次以上，而我要求自己必须在每一次的重新探索中寻找突破。“这一次一定要比上一次拍得更好”，这是我在端起相机前对自己必说的一句话。

不可否认，摄影世界仍然是男性为主的世界，男摄影师占了很大比例，女生仿佛成了“弱势小众”。有时候把自己的作品贴在摄影网站和讨论区，总是被网友把我误当成男性，真是哭笑不得！



第一次带Phyllis去上海外拍时很不习惯被路人围观谈论

这张是怎么拍成的：这张里我们可以看到前面出现过的几种技巧，比如低角度和近距离拍摄。低角度可以压缩主体上方与背景中饭店招牌之间的距离，这样看起来人物就显得很高佻了

当娃娃写真和食玩都“走出去”的时候，我又遇上了另一个难题——路人的评论和围观。原来在香港和大陆拍摄娃娃和食玩都会引来好奇的路人驻足，这是以往在台湾省拍摄时从没遇到过的。而最夸张的一次是带着小狼去北京颐和园拍摄，一个女孩肩上挂着一台单反加长焦镜头相机，手臂抱着精致娃娃走在路上。这种不协调的“外表”常常引来很多好奇目光和评语，几乎每走10步就会有游人对娃娃指指点点，甚至会有人好奇地走来想摸摸它、抱抱它；看见我专心地为它摆Pose拍照，更会惹来一大群游人停足观看。

这种状况早在我第一次在上海拍摄一个系列写真时就遇到过，一向不习惯成为众人焦点的我实在没法专心拍下去，最后还是落荒而逃。在不断的磨练之后，我终于练成了“视若无睹”的心境。不管是赞美声、好奇声，都置身度外，专心把照片拍好为止。当然，完成后我还是会跟观众们点头道谢，感谢他们的善意。而过去一年的许多娃娃写真，就是在这种心情和环境下完成的。

作为一位同时喜欢收集人偶和食玩，又渐渐爱上摄影的玩家，我选择了一种比较特别的拍摄主题。当然，这种人偶和食玩摄影在男性主导的摄影世界声音很小，受关注程度远比美女照要逊色得多，甚至几乎被忽略——“我不懂欣赏这些”“我没感觉”，是我常常得到的响应。然而，我从没想过因此要放弃。对我而言，摄影是个人的喜好，而我更喜欢挑战别人认为的“不可能”；我相信人偶和食玩摄影还有很多空间有待发挖，等待我去突破！

我相信，和男生相比，女生无论是喜好、拍摄对像、观察角度、表达手法都有自己独特的优势。而创意，是要不断去发掘、不断去尝试，而不是重踏前人的路，我是一直这样深信着。



编后语：据Jimo自己讲，她自己最好的作品是在学用数码单反相机之前拍出来的。其实到现在为止，Jimo对相机和摄影技术的了解甚至比不上一些刚刚接触这些不久的男生，经常会在一些基础概念上与我讨论，但她的作品所表现出来的水准却令我这个自命终日与相机为伍的人惭愧。记录一幅动人的画面，最重要的不是拍摄者的性别、年龄，也不是相机、镜头，更不是仅靠技巧，而是发现它的眼光与心思。认识Jimo之后，我认为女生在这方面远比许多男生更有天赋，所欠缺的也许只是拿起相机的勇气。P



■广东 GZ

市场前瞻

导读： 手机的结构正处于快速的变化中，合久必分、分久必合不过是顺应时势罢了。

随着手机功能不断坚定地向多媒体PMP靠拢，支持的外设越来越多，越发显露出其传统结构的劣势。尤其与外围存储介质的接口更被消费者诟病不已，其羸弱的数据传输速率和极不稳定的连接，让消费者大多情况下只能选择第三种解决方案，即读卡器等外围设备。很显然，2008年这个问题会随着大容量的NAND flash迅速普及而凸现。对于那些无法选择第三方方案的手机而言，例如拥有8GB内存的iPhone，硬件结构上的转变几乎是必然的选择。于是美国赛普拉斯公司借鉴PC南北桥的成功模式，推出一种名为“西桥”（West Bridge）的手机外设控制器，以满足多媒体手机对大容量数据存储、与PC间高速数据传输的需求。众所周知，目前的PC架构中为了降低成本和功耗，主CPU和南北桥集成成为一种发展趋势。而以手机为代表的高集成嵌入式领域中，西桥的出现显然是反其道而行之，其前景又会如何呢？

笔者几乎可以肯定，类似“西桥”这样的手机外围桥接芯片将会大有作为，其原因并不难理解。PC向集成化发展是因为结构已经非常成熟，不仅外围连接技术很难再出现本质性变化的新接口，计算能力对于大多数消费者而言也处于过剩状态，因此追求更加经济的低功耗单芯片结构是顺理成章的事情。但是目前的手机结构却类似于十几年前的PC，其接口技术还在飞速发展之中，处理器的能力也远远不能满足多媒体应用的需求，因此外围桥接芯片的出现是必然的。

事实上一年前推出的首款西桥芯片出货量已达几百万片，被智能手机、多媒体手机等设备大量采用。2008年的新一代西桥芯片功能更强，可以支持多达16颗MLC NAND芯片，并支持所有生产商的NAND芯片产品；可通过对存储器端口的配置，为终端带来额外的2个SDIO设备支持；增强了微处理器接口，能够连接绝大多数嵌入式处理器或DSP；支持高速USB，兼容USB 2.0。

总而言之，西桥对于手机等便携终端的价值有两个方面。一是符合最新的接口标准，弥补主CPU功能的不足。因为主CPU的设计周期通常是3～4年，而外设和接口每年都在变。二是西桥芯片可以为外设之间提供直接和专用的连接通道，改进系统性能并减轻主CPU负担，这也是西桥芯片的独特优势。例如手机和PC之间通过USB进行数据传输的时候，采用西桥芯片可以在不到1分钟的时间内下载1GB的存储内容，比其它手机快几倍到几十倍，特别适合带大容量存储的多媒体手机。因此，首款西桥芯片推出一年后，开始被摩托罗拉和黑莓在内的智能手机、多媒体手机和数据卡采用，并且出货量迅速增长。由于中国市场以低端手机和功能手机为主，可能目前难以看到采用西桥芯片的手机，但通过海外供应商在国内设计，或者和本地IDH/ODM合作，采用西桥芯片设计的中高端手机会在年内迅速进入中国市场。可以预见，手机爆发式的数据传输速度增长将催生更多新内容应用的出现。

市场速递

Sony Cybershot DSC-T300



近日，Sony发布了新款T系列数码相机DSC-T300。和T200相比在功能/性能方面只算是较小的升级，对于时尚型的产品来说也不足为奇。其整体外观、5倍光学变焦镜头和3.5英寸屏幕都维持不变，只是有效像素从800万增加到了1000万。而在软件功能部分Sony加入了名为iSCN的新功能，其基本原理就是让相机自己选择拍摄模式。按Sony的说法就是T300可以判断出5种可用的拍摄模式，并选出最适合的一种。同时在进阶的iSCN模式下，相机会在使用者设定参数的照片后，自动再拍一张相机认定的最佳模式照片。只有相机判断第一张已经是最佳照片，那么便不会再自作主张拍第二张了。这个新功能对于入门级用户可能大有帮助，但是又不免有照相机藐视人类智慧的感觉。T300预计3月上市，售价400美元，约合人民币2900元。

诺基亚1209/2600 classic

诺基亚在2007年下半年一直发动高端机型攻势，而在低端手机上一直没有什么新品推出。终于在新年发布了



两款超低端手机——1209和2600 classic。2600 classic手机可看作是2630的升级版，而1209则是1200的换代产品。两款产品面向的是那些只需要手机基本通信功能（接打电话，储存电话簿，收发短信）的用户，因此在价格方面非常低廉。1209不含税及补贴的售价为35欧元（折合人民币400元左右），2600 classic不含税及补贴的价格则为60欧元（折合人民币680元左右）。目前2600 classic已在欧洲部分地方正式上市，而1209则在2008年第二季度上市。

长虹ZARVA V1

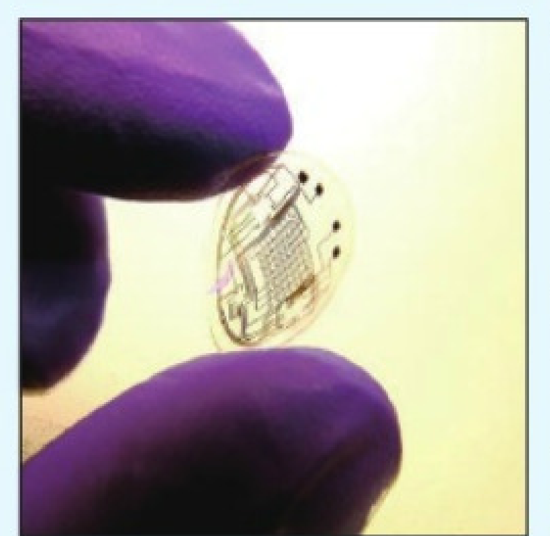


新年伊始，长虹ZARVA推出主打音乐播放的新品V1。此款播放器采用1.46英寸TFT屏幕，分辨率为176×132，支持AVI视频播放。不过V1的重点并不是视频播放，而是着重音质回归，支持FLAC和APE无损压缩格式。无损压缩格式能在保存源文件所有数据的前提下将音频文件体积压缩得更小，而将压缩过的音频文件还原后，可实现与源文件相同的大小、相同的码率，并不会破坏音质。当然，V1也支持播放MP3、WMA、WAV音频格式，并配置录音功能。其外形尺寸仅为88mm×40mm×6.4mm，超便携性的身材可使用户随时感受音乐的美妙。1GB内存容量的ZARVA V1近日上市，价格为199元。

技术前沿

隐形显示器

对于这个时代头戴式显示器已经不足为奇了，因为更酷更变态的隐形入眼式显示器出现了！来自华盛顿大学的研究小组成功地将灯管与电路整合进了隐形眼镜，而这种入眼式显示器与普通隐形眼镜一般无二，唯一困难是佩戴在人眼中如何安全地点亮它，毕竟这是个关系到人身安全的重大问题。此外，在隐形眼镜显示器能够点亮之前，佩戴舒适度相信是人们都很关心的另一个问题。据说研究人员在兔子眼睛上进行了试验，佩戴20分钟后似乎并无不良反应，但也说不定兔子早就难过得想死去，不过因为红眼睛才不动声色而已。



UltraBattery



澳洲研究机构CSIRO的化学家们宣称在电池技术方面取得突破，他们将超级电容和传统的铅酸电池合体，制造出了号称能让油电混合动力车迎来新时代的低自放电超级电池。这种电池的使用寿命较现有产品高出4倍，电力则高达2倍，而制造价格预估会比目前所使用的镍氢电池便宜七成左右。目前已通过10万英里的寿命测试，接下来研究人员还会继续提升它的蓄电容量并朝轻量化方向努力。

奇思妙想

Numark TTi

这个世界上总会有这么一群特立独行的人，他们认为黑胶唱片才是真正的经典存储介质，那种唱针和胶片吱吱呀呀的摩擦声无可取代。不过古老的黑胶碟与唱盘机的寿命始终是有限的，伴随着数字音乐时代的到来，还是赶紧把这些古董上的经典曲目连同珍贵回忆一同拷贝下来吧。出自Numark的TTi唱盘机绝对是黑胶爱好者的不二选择，内建USB接口，金属转盘，音阶控制器，iPod坞；不仅能直接将音乐提取至iPod，还能通过线路级输出以及EZ Vinyl Converter软件将其保存至电脑上，可以保证留有黑胶独有的摩擦声。今年第二季度上市，售价449美元（约合人民币3253元）。价格虽然有些高，可是记忆毕竟是不能用金钱来衡量的。



iRing

据一份针对7500位出席Apple公司主办的“Mac World”大会的人所作的调查，苹果爱好者和一般大众比起来，更崇尚自由主义、较不谦虚，同时拥有相当程度的优越感，因此也就不难理解iRing的出现。“iPod/iPhone”的用户又怎能忍受那些平庸的线控器？只有戴上iRing才能宣示自己对苹果的忠诚。这个由Victor Soto所设计的iRing，看起来是个相当酷炫的小玩意。它上头那个会发光的Apple标志，不仅能用来当作苹果Fans的秘密徽章，事实上它还是一个触摸式的蓝牙无线控制器。只要事先与“iPod/iPhone”配对，用户就能透过iRing直接调整音量大小或执行暂停、播放等动作，整组套件还包含一个小巧可爱的充电座。可惜这个看上去无比华丽的玩意，到目前为止还只是概念产品。P



编者按：软件是不是也能做得有趣些？答案当然是肯定的。有些软件很好用，也很有趣。比如本期介绍的系统监视类软件Rubber Ducky，大家都可以关注一下。

本期推荐文章

◆决不丢“脸”，普通摄像头也玩“人脸追踪”
◆轻松拥有“精巧别致”的系统监视器
◆硬的不行来软的，以怀柔政策对待网吧BT

决不丢“脸”，普通摄像头也玩“人脸追踪”

■辽宁 QS

现在市场上许多高档摄像头（如ANC、天敏追踪王等）都采用了“人脸追踪”技术，无论用户在其面前如何移动，都可准确无误地捕捉到用户的脸部，并显示在QQ、MSN聊天窗口中，不会再出现对方只能看到半张脸的现象；用户也不用端坐在摄像头前一动不动了，从而使聊天变得更轻松。不过，这种高档摄像头较贵，况且还有不少朋友早已有了普通摄像头。如果为了“人脸追踪”而将普通摄像头淘汰，势必造成浪费。那么，除了更换摄像头用户就无法享受“人脸追踪”技术了吗？非也！先天不足可以后天补，借助于工具软件的帮忙，普通摄像头也可以玩人脸追踪。

一、何为神秘的“人脸追踪”？

拥有数码相机的朋友，对“人脸追踪”技术不会陌生。当相机拍摄人物时，镜头会自动追踪被摄的脸部，并在捕捉前自动调节焦距、曝光和白平衡，确保脸部效果最佳。人脸追踪通常都是采用特殊的智能算法，通过验证人脸区域特征（通常是人的眼睛），精确锁定人脸器官，从而实现对人脸的准确定位。

二、视频机器人，轻松让你“脸”对“脸”

作为摄像头伴侣软件，RobotCam（下载地址为http://www.skycn.com/soft/41711.html）不仅具有常规的视频预览、录像和拍照等功能，而且身怀绝技，可以利用自然语言分析算法等计算机智能控制技术进行“人脸追踪”，从而可以准确定位人脸，确保用户在聊天时脸部出现在聊天窗口的正中而不至“丢脸”。

第1步：将摄像头接头插入电脑的USB接口，按常规方法安装驱动程序，确保摄像头能够在QQ、MSN等即时通讯工具中使用。

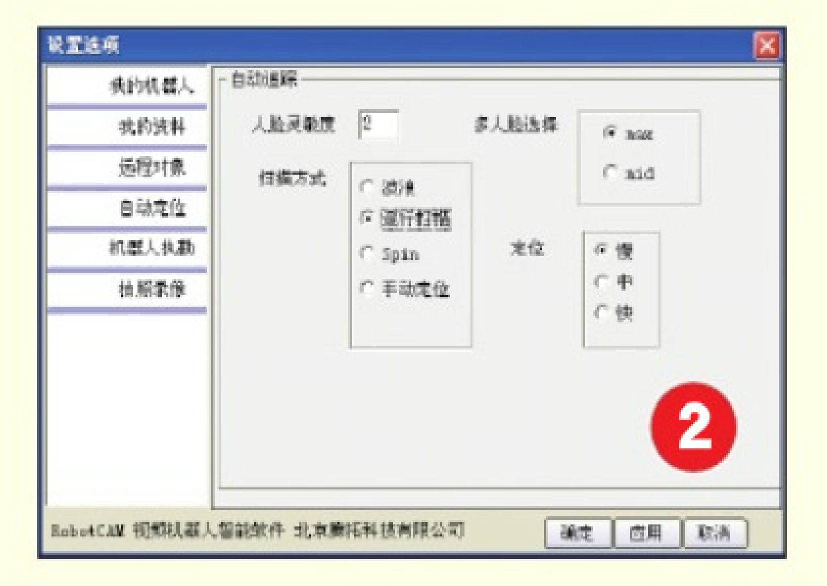
第2步：安装RobotCam。安装完毕后，RobotCam会随系统的启动而启动并自动退缩至系统托盘区。它可自动启动摄像头并联合工作。

第3步：启动QQ、MSN等即时聊天工具，向某个好友发出视频聊天的请求，按普通方法即可和好友进行视频聊天。为了避免人脸错位，甚至超出画面的情况，需要开启RobotCam的“人脸追踪”功能。

第4步：双击托盘区的RobotCam图标，打开程序主界面。默认情况下，RobotCam采用的是手动追踪人脸。我们可以单击主界面中的上、下、左、右按钮即可进行画面校正（**如图1**）。



第5步：如果要使用自动人脸识别，则需用户手动开启该功能。单击主界面上的“设置”按钮，打开设置窗口。选择左侧功能列表框中的“自动定位”选项，在右侧窗格中将“手动扫描”更改为“逐行扫描”或其他方式，同时还可以设置一下“人脸灵敏度”、是否使用“多人脸选择”，最后单击“确定”按钮（**如图2**）。



第6步：返回到视频聊天窗口，你会发现在画面左上角会出现一个小的视频画面，其中显示的是摄像头拍摄的视频画面。而在聊天窗口中显示的则是经过修正的画面，哪怕我们的脸部位于某个角落，RobotCam也能修正到画面中间，从而确保不“丢脸”（**如图3**）。



三、视频追踪器，怎么动也能追到“脸”

用了RobotCam后，再试试CamTrack（下载地址为http://www.digitalpeers.com/Downloads.htm）。

第1步：下载安装CamTrack。安装完后，软件会要求重新启动计算机。重启后，CamTrack会随Windows启动，并自动最小化至系统



托盘区。

第2步：双击托盘区的程序图标，打开程序设置界面。在设置界面上方有蓝、绿、红3个按钮，其中蓝色按钮为“Face Tracking Panel”（脸部追踪面板），绿色的为“Video Effects Panel”（视频特效面板），红色的为“Animation Panel”（动画面板）**（如图4）**。

第3步：单击蓝色按钮，打开人脸追踪设置面板。首先选中其下的“Face Tracking”（面部追踪）复选框，然后可以通过“Zoom Level”（缩放级别）按钮设置一下追踪的灵敏度。如果选中“Show Face Location”（显示脸部位置）复选框，软件会在视频画面中标出脸部的位置，以便我们看清楚软件是如何调整的，**如图5所示**。

第4步：好了，现在打开QQ、MSN等视频聊天软件进行视聊吧。即便你在摄像头前摇头晃脑，CamTrack也能准确追踪到你的脸部，并显示在画面中央，决不会出现半张脸的情况。

除了“人脸追踪”这一奇特功能外，CamTrack还提供了非常神奇的动画功能。单击绿色按钮，在视频特效面板中选中3个不同的选项，可以实现浮雕等视频效果；单击红色按钮后，再单击“下一步”按钮，会弹出一个动画选择窗口。在该窗口中分门别类列出了各种动画效果，通过选中这些动画，我们可以给视频聊天画面添加与众不同的动画，如飞机、鸭子、蜘蛛、花朵等效果，非常搞笑。如果有一天你玩腻了这些，还可通过“Download More Animations”来下载更多的动画效果。P

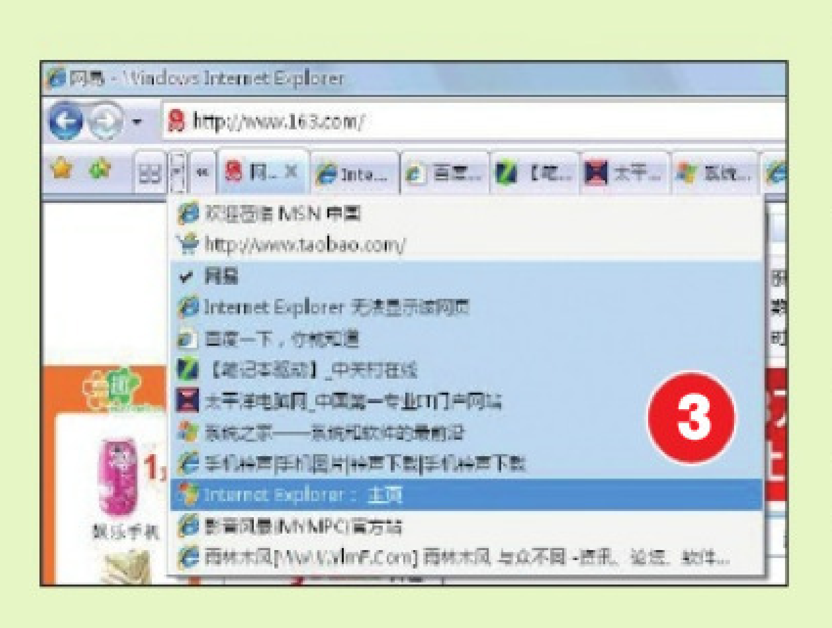


在Internet Explorer 7中快速寻找标签页

■湖北 尹飞

在Internet Explorer 7（以下简称为IE7）中，微软总算为广大用户提供了标签页浏览功能。但随之也带来了另一个问题——如果同时打开的标签太多的话，我们就很难在众多的标签页中准确地寻找到我们想要浏览的页面。

其实在IE7中有办法让我们快速寻找到想要浏览的页面。只需点击标签左边的“快速导航选项卡”按钮（如图1方框中左侧按钮），或者使用Ctrl+Q快捷键，就可以缩略图的方式查看所有打开的标签页**（如图2）**。在我们要浏览的页面缩略图上双击鼠标，即可快速访问。还可以点击“快速导航选项卡”按钮旁的下拉箭头“选项卡列表”**（如图1**方框中右侧下拉箭头），查看所有打开的标签页**（如图3**，其中当前的页前面使用了“√”标明），只要点击所要访问的页面就可快速转入。P



轻松拥有“精巧别致”的系统监视器

■河南 花的神明

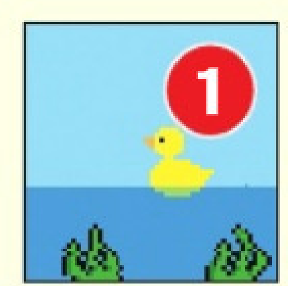
在Windows运行过程中，各种资源的分配情况时刻都关系着系统是否能够正常运作。例如当你启动程序、读写文件、连接网络等操作时，系统都需要对CPU占用率、内存分配、磁盘管理、交换文件等资源项目进行及时的协调与管理。

如果某个程序占用的系统资源过高（如消耗过多的内存），就会导致系统出现运行故障，从而影响其他程序的正常运行。因此，对系统资源的管理进行及时的监控，对保证系统的稳定运行具有很大作用。

一般的系统监控软件使用起来都比较繁琐，其纷乱的数据和图表让初学者感到迷茫。相比之下，使用Rubber Ducky（下载地址为http://www.mimarsinan.com/files/

RubberDucky.exe）这款免费的软件，就可让你以“新奇”的视角来为系统运行轻松“把脉”。

Rubber Ducky启动后，会在屏幕右下角出现小巧别致的运行界面。你可看到一只可爱的小鸭子在清澈的水面上快乐游动，同时水中的水草在轻轻摆动，鱼儿偶尔出来嬉戏，不时有气泡从水底冒出。不过你不要以为这是一幅简单的动画，Rubber Ducky恰恰是以有趣的动画造型来显示不同系统资源的使用情况。







在Windows中内存的管理对程序的运行起着重要的影响，Rubber Ducky使用蓝色的水面来显示当前内存的使用状态。例如水面较低时，天空所占的背景就较大，说明空闲的内存比较多，系统运行稳定（**如图1**）。如果打开的程序过多的话，水面就会不停地往上涨，慢慢就会将小鸭子淹没。这说明内存的占用率过高（**如图2**），你需要及时地关闭无关的程序，来释放足够多的内存，以保证系统的正常运行。在内存总量有限的情况下，Windows会使用交换文件来弥补内存不足的问题，Rubber Ducky使用水的颜色来表示交换文件的使用状态。例如水的颜色从纯净的蓝色变成混浊的颜色时（**如图3**），就表示系统当前使用了较多的交换文件空间。这时你需关闭一些占用内存资源较多的程序，来规避内存分配上潜在的危险。



你在上网冲浪过程中，必然涉及接收和发送网络数据的情况，Rubber Ducky使用鱼的数量和游动的方向来表示网络的数据流量以及数据传输的方向。例如水池中有1条鱼在游动（**如图4**），就表示当前的网络数据流量小于25kB/秒；有两条鱼游动，表明当前网络数据流量小于1kB/秒；有3条鱼游动，表明当前网络数据流量小于1000kB/秒（**如图5**）；有4条于游动，表明网络数据流量大于1000kB/秒。而且如果鱼从右向左游动，表示当前正在下载数据；如果鱼从左向右游，表示当前正在上传数据。



当你进行读写文件等操作时，就会涉及到磁盘的读写操作，Rubber Ducky使用水草的姿态来表示当前的磁盘操作状态。如果水草在轻轻摆动（**如图6**），表示当前正在写盘操作；如果水草保持静止，说明当前没有程序读写磁盘。



任何程序的运行都必须在CPU指挥下才能正常进行，这就必然涉及到CPU资源分配的情况，Rubber Ducky使用气泡来表示当前CPU工作状态。如果水中的气泡很多（**如图7**），表示当前的CPU处于繁忙的工作状态，反之则表示处于较清闲的状态。当你观察到水中的大量气泡长时间存在时，说明有程序在占用过多的CPU资源。为了避免系统出现问题，最好将消耗过多CPU资源的程序关闭，来保证其他程序的正常运行。在Rubber Ducky显示界面的右键菜单上点击“Settings”项，在其设置窗口的“Transparency”中拖动滑块，可以调整其透明度，这样可避免其对其他窗口显示效果的影响。勾选“Always on top”项，表示让Rubber Ducky始终在屏幕顶端显示，让你可以随时观察到相关的监视信息；勾选“Load on startup”项，可以让Rubber Ducky自动跟随系统运行。



巧用HP喀嚓鱼作照片中转站

■山东 张铭庆

找到了一个好网站，可作为照片的中转站，上传和下载的速度都很快，那就是喀嚓鱼（下载地址为http://www.kachayu.com/），是惠普（HP）所提供的服务。可以在线冲印照片，还能把照片印成海报，做成杯子和T恤等，有兴趣的可去看一下。下面就简单介绍一下我们可能最常用到的功能——上传、下载照片。



一、上传照片

去喀嚓鱼注册账号，然后登录，再点“上传照片”。这时会要求你下载一个上传照片的工具QuickUpload。直接安装就行，然后就可以上传照片了（**如图1**）。在喀嚓鱼网站上能找到QuickUpload的使用说明，有疑问的可自行查看。

就我个人测试的感觉来看，上传速度非常快，50张照片才用了1分钟左右。



二、下载照片

点击网页上方的“帮助”（**如图2**），然后在“数码照片服务”里找到“下载照片”（**如图3**）。





点击进入以后，会出现（**如图4**）的画面。点击高分辨率照片（就是那个黄颜色的），会让你选择已经上传的照片来下载。选好照片后一路按黄色的按钮，就可以自动打包下载了（**如图5**）。

用嗒嚓鱼不仅上传下载的速度非常快，而且没有空间的限制，的确很方便。P

硬的不行来软的，以怀柔政策对待网吧BT

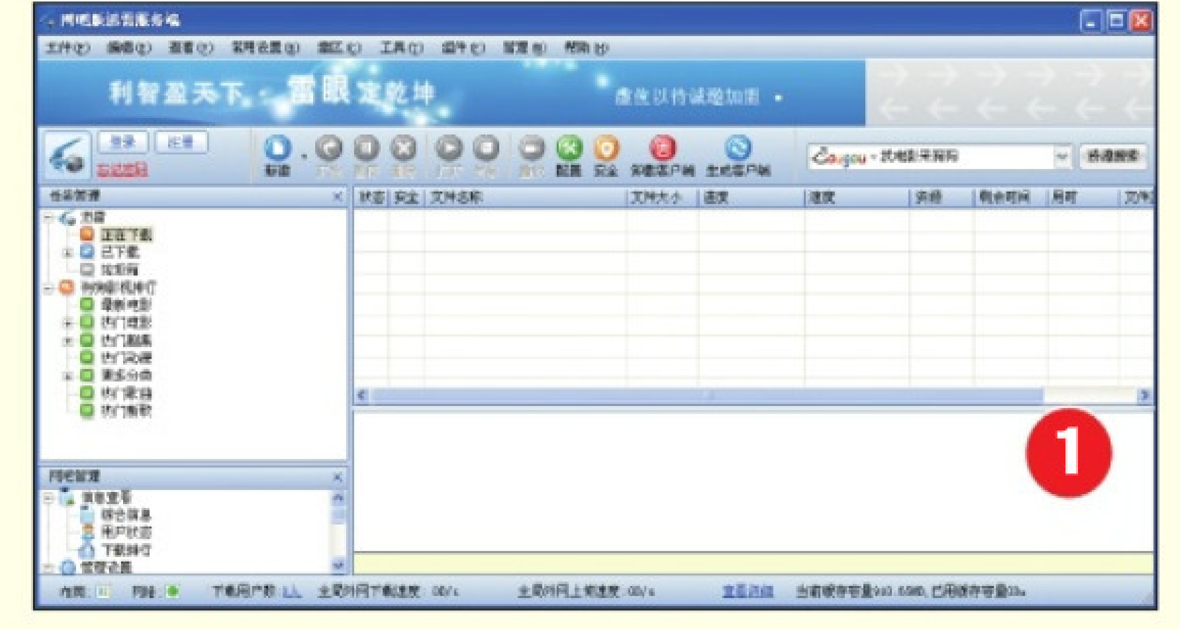
■辽宁 QS

通过BT下载可下载到许多http下载不到的资源，但过多的BT下载会严重消耗网络带宽，从而导致在线游戏、在线影视的流畅度无法得到保证，甚至连基本的页面浏览都无法得到。因此，BT下载成了单位、网吧首要封杀的目标。更有许多网吧为了限制大家自带存储设备来下载东西，连USB都会封掉。这种种无奈的举措在看似保证带宽的同时，却也剥夺了网友普通的权利和用户体验，这种情况确实是谁都不愿意看到的。

如何调和单位、网吧网管和用户之间的矛盾呢？在夹缝之中网吧版迅雷（下载地址为http://www.skycn.com/soft/40039.html）诞生了。其定位非常明确，目标就是让网管员在解禁下载的同时，还能利用迅雷帮助更好地自己管理网吧带宽分配，从而实现网络管理和用户下载的“双赢”。下面让我们一起来看看网吧版迅雷的特异功能吧！

一、安装服务端

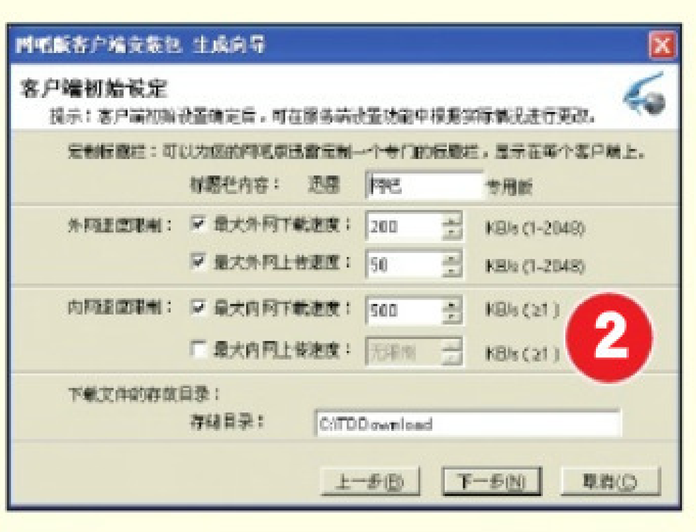
网吧版迅雷分为服务端和客户端。在内网服务器上安装服务端，其过程十分简单。下载完毕，双击并一路狂点“下一步”即可。安装完毕后，启动网吧版迅雷。我们会发现其界面与迅雷5十分相似，因此用户完全可以轻松上手（**如图1**）。



二、配置生成客户端存放路径及其安装路径

网吧版迅雷并没有提供客户端程序，需要网管员自行配置。

第1步：启动服务端程序，然后选择“管理”→“生成客户端”菜单，弹出“网吧客户端安装包生成向导”，直接点击“下一步”。



第2步：在接下来的客户端初始设置页面中，可以设置每个客户端的最大下载速率、最大内网上传速率和最大外网上传速率。要注意的是，最大下载速率可根据当前网吧的网络情况而定，这个网管是最为熟悉的。最大内网上传速率可设置成无限制，因为现在大多数内网电脑用的都是100Mbps的网卡，甚至是1Gbps的。如果设置了限制，则资源会被浪费（**如图2**）。

第3步：要求网管员选择安装包存放的地址和解压的路径。客户端目录可以考虑放到非系统分区上，这样客户端的机器被格式化、重新安装系统和迅雷网吧客户端后仍可继续为大家服务。



第4步：接下来，还会要求网管选择是否在客户端中添加迅雷看看，以及下载的临时文件目录。单击“下一步”后，要为客户端分配一个IP地址。这个IP地址是内网中的IP，最后单击“生成”按钮即可生成客户端。

第5步：按上述方法为每台终端都生成一个迅雷客户端程序。每个客户端的IP都是唯一的，不能与其他终端相同。

三、分发安装客户端

生成客户端后，还需网管员将客户端一一分发到网络工作站。分发的方法很简单，可以通过组策略往下分一下，或者是通过网上邻居往下分发，也可通过移动存储设备直接拷贝到工作站上进行安装。

四、内网用户在网管允许的范围内自由BT下载

网管员在生成客户端时已经事先设置好了各种参数，因此，客户端的使用十分简单。迅雷客户端界面省略了很多

功能，仅提供了最基本的下载功能，而且不能进行任何设置。这样做的目的是最大限度保证网管员的管理权限。

网吧版迅雷的客户端与迅雷5的使用一样，用户可以直接在下载链接上单击鼠标右键，然后选择“使用迅雷下载”命令。这时会弹出下载对话窗口，只是用户无法选择保存位置，这些完全由服务端来控制。因此，可以说用户在客户端的下载动作完全由服务端控制，包括下载速度、上传速度、保存位置，是一种有限权限的下载。

五、利用“缓存”功能，热门文件直接从内网服务器进行下载

无论是在校园网、单位局域网还是网吧，通常情况下用户所要下载的内容无非以下几种：Windows更新补丁、玩家所需要的网游客户端以及更新补丁等。这些文件中多是热门下载，所以往往会出现重复下载的情况，当然就会造成不必要的带宽资源浪费。而网吧版迅雷很好地解决了这一问题。当有用户首先下载某一文件后，它就会被添加进迅雷服务器端的缓存文件中，而当再有用户需要此文件时，网吧版迅雷会预先扫描缓存文件。如果有的话将会自动转入局域网传输，从而做到节约带宽并且能有效提高下载速度。



1.设置下载缓存

在服务端启动迅雷，选择“管理”→“下载缓存设置”命令，切换到缓存设置页面。在这里我们可以设置缓存文件夹、缓存规则（默认是3天下载重复超过3次的数据即被缓存，下次下载时将从缓存中优先下载。由于是从本地下载，因此速度上会好得多）、缓存大小等。如果机器配置不错，可将缓存规则设置得低些，文件夹设置得大些，并且最好不要设置到C盘上（**如图3**）。

2.缓存文件管理

如果你是网管员，那么在进行网络管理过程中，发现或者预知某个文件可能会是热门下载时，那么就可以使用网吧版迅雷服务端的“缓存”功能，将此文件放入缓存文件夹中。当本地客户机再次进行相同的文件下载，一旦客户端要下载到这些数据时，将优先从服务器上获取。有很多内网都有电影服务，现在只要把电影文件夹导入，下载速度一定会很快。其最为直接的好处是降低了服务端本身的压力。在服务端选择“管理”→“缓存文件管理”命令，切换到缓存管理页面。在其上单击鼠标右键，选择“导入文件”或“导入文件夹”命令，导入热门下载内容即可。P

Foxmail：又到升级换代时

■天津 庞章彬

Foxmail又升级了。新版本的Foxmail（6.5Beta1）在众多方面有了改进，给我们带来了新的惊喜。

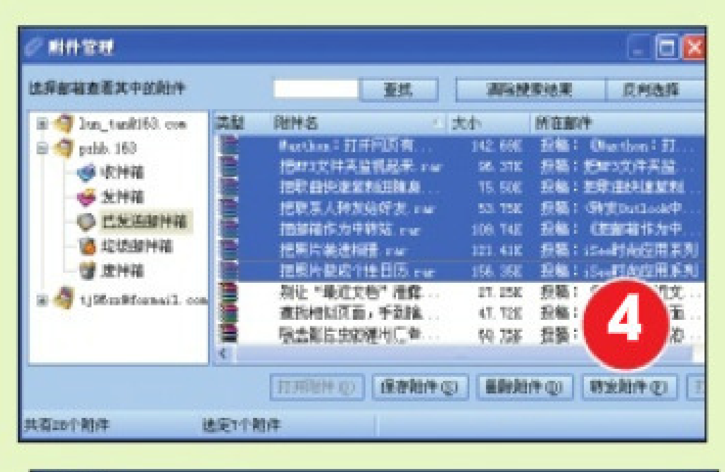
1.邮箱之内 文件中转

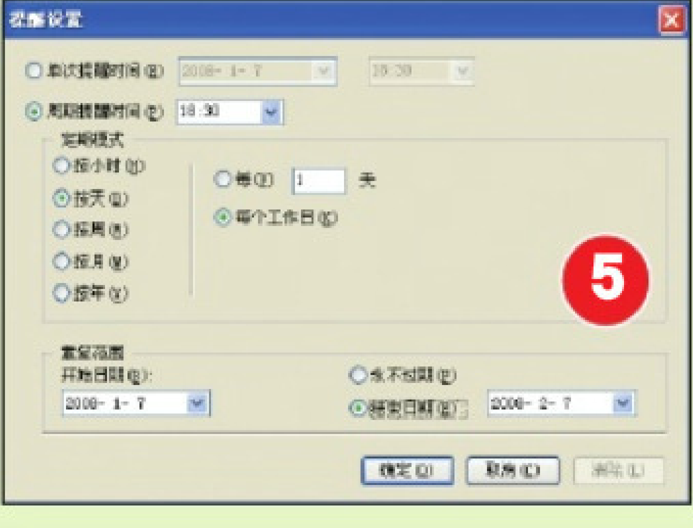
在Foxmail中，可以把Foxmail邮箱作为文件中转站，以实现文件异地共享。如果你还没有Foxmail邮箱，可单击Foxmail工具栏中“中转站”按钮后的下拉箭头，选择“登录Foxmail.com的Web邮箱”来申请。之后，再次单击上述下拉箭头，执行“设置Foxmail.com账户和登录密码”，来为中转站设置一键登录（**如图1**），输入刚刚申请的Foxmail邮箱账户即可。以后想登录中转站，只需单击工具栏中“中转站”按钮，即可打开“文件中转站”窗口（**如图2**）。在此，可以把本地文件上传至中转站。在其他电脑中想下载中转站内的文件时，可以在“文件中转站”窗口中单击“下载”按钮，也可以登录Foxmail邮箱（http://www.foxmail.com），在“文件中转站”邮件夹中下载（**如图3**）。



2.邮件附件 管理自如

新版本的Foxmail改进了对附件的管理，操作非常方便。单击菜单“工具”→“附件管理”，打开“附件管理”窗口（**如图4**）。在此可对每个账户邮件夹内的附件进行保存、转发、删除、查找等操作。







3.重要邮件 定时提醒

对于重要邮件，如果忘记了处理，可能会造成严重后果。新版本的Foxmail可以对邮件设置定时提醒：选择某个邮件，鼠标右击，执行“设置邮件提醒”，打开“提醒设置”窗口，可为该邮件设置单次提醒或周期提醒（**如上页图5**）。提醒时间一到，就会弹出一个窗口，来提醒你某邮件该处理了（**如上页图6**）。

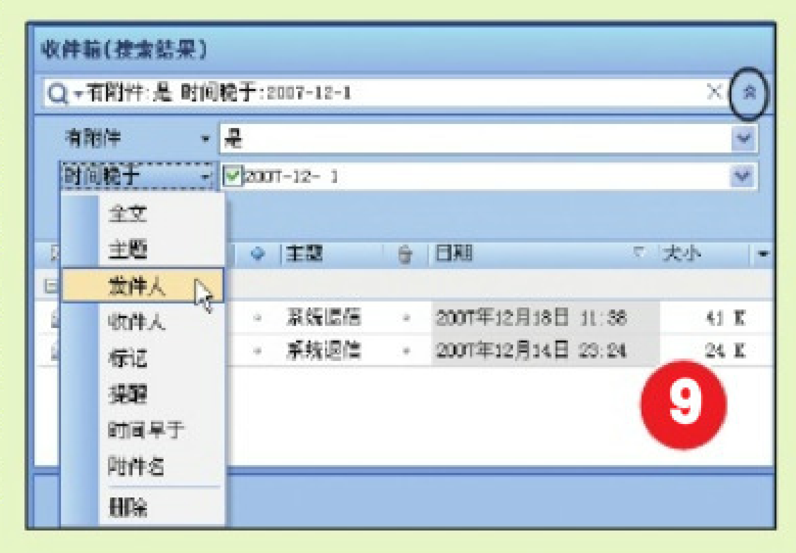
4.会议请求 轻松撰写

新版的Foxmail还支持撰写会议请求邮件：打开“写信”窗口，勾选“设置会议请求”，然后在下面输入地点、时间等信息（**如图7**），最后发送邮件。对方收到邮件后，会根据邮件要求给组织者一个响应（**如图8**）。“接受”或“拒绝”信息会及时发送给组织者。

5.邮件搜索 方便快捷

新版的Foxmail除了支持在搜索栏中输入关键字搜索外，还可以单击搜索栏后的展开按钮，进行有条件的搜索，如要搜索带有附件的、时间晚于2007年12月1日的邮件（**如图9**）。当然，还可以根据发件人、主题、全文等其他条件进行搜索。Foxmail默认显示4个条件，我们还可以单击“添加条件”按钮来添加其他条件。







病毒名称：代理蠕虫变种ZIU（Worm.Win32.Agent.ziu）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后会在各分区根目录下生成名为auto.exe、autorun.inf等文件，试图通过优盘、移动硬盘等移动存储设备传播。用户无法双击打开所有磁盘，每次双击磁盘时都会使病毒运行。该病毒还会修改注册表信息，实现随系统自行启动，同时创建随机的8位代码组成的（如A90DFAEE）服务项，来阻止用户更改病毒修改过的注册表内容，给用户造成极大的不便和计算机安全威胁。

手工删除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“msconfig”并“确定”，打开系统配置编辑器。

2.打开“服务”选项，找到病毒生成的随即8位代码（如A90DFAEE）的服务项，然后禁止该服务项。

3.点击“确定”，选择“退出而不重新启动”。

4.同步骤1，点击“开始”→“运行”，输入regedit.exe，打开注册表编辑器。

5.找到“HKEY_USERS\DEFAULT\SYSTEM\CurrentControlSet\Services”下病毒随机8位代码（如A90DFAEE）的文件夹，并直接删除它。

6.同步骤5，找到“HKEY_USERS\S-1-5-18\SYSTEM\CurrentControlSet\Services”下病毒随机8位代码文件夹（如A90DFAEE），并删除之。

7.再找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL”项，把“CheckedValue”项的值改成“000000001”（也就是键入“1”值）。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.在C盘上点击鼠标右键，选择“资源管理器”，删除该盘上的auto.exe、autorun.inf文件。

3.参照上面一步删除其它分区的这两个病毒文件。

4.删除C:\WINDOWS\system32（系统所在目录下WINDOWS\system32）路径下文件名为病毒随机产生的8位代码文件，格式为“.exe/.dll”。若无法直接删除“.dll”文件，则重启计算机后再删除。用户可以通过文件修改时间排序重排文件来快速找到该文件并予以删除。

5.重启电脑。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.开启杀毒软件的“优盘监控”功能，防止病毒通过优盘进入电脑。

读者 方波问：我有一部索爱的手机，看资料介绍说支持3GP/MP4视频文件的播放，另外还支持MP3/AAC音频文件。请问这些不同格式的文件有何区别？我拷入了一些音乐和视频文件，有些却不能正常播放。请问如何才能方便地制作出适合自己手机播放的音视频文件呢？

答：现在大多数主流手机都支持音视频文件的播放，不过与智能手机可以通过安装不同软件来播放不同格式的多媒体文件不同。普通非智能手机只能让文件来适应手机，要将需播放的文件转化为适合手机的格式才能正常播放。

音频文件方面，大多数手机都可以直接播放MP3音乐文件，而另一个常见的网络音乐格式WMA则大多数手机不能支持，需转化为MP3格式才能播放。目前很多中高档非智能手机支持压缩率更高、保真效果更好的AAC音频文件。音频文件的转化相对简单，推荐大家使用“千千静听”，即可轻松搞定不同音频文件的相互转化。

视频文件方面，非智能手机的兼容性更差，大多数手机需要使用随机配置的转换程序进行转换后才能正常播放。另外也推荐大家使用“掌中影音伴侣”，尽管它体积较臃肿，但几乎可以搞定所有手机的视频文件转换。3GP和MP4文件的编码基础是一样的，不过3GP专供处理能力不强的普通手机使用，视频质量较差，帧数也很低，当然文件体积也相应更小。

读者 李国栋问：我上了年纪，也经常看《大众软件》。最近儿子送了一台电脑给我，我也想上网聊聊天，发发E-Mail，不过在输入汉字时遇到一些困难。请问老年人学习电脑时应选择什么输入法比较合适？

答：老年朋友学习电脑时，汉字输入通常是瓶颈。选择什么输入法不应一概而论，要根据自身的实际情况选择。如果手指已经不大灵活，使用键盘有困难，可以考虑用手写板。电脑市场都有卖的，价格也不贵，一般在50～100元左右。安装好配套软件后，就可像日常写字一样为电脑输入汉字了。目前手写输入技术已经很成熟，通常识别率能达到90%以上，应该说是老年朋友输入汉字的首选。不过手写输入也存在使用较为麻烦等问题，如果你的普通话发音较标准，也可考虑用语音输入。目前市场上能找到很多相关软件，这是很先进很轻松的汉字输入法。不过语音输入技术尚不十分成熟，识别率偏低。如果使用键盘没有障碍，建议还是首选键盘输入。目前有不少很好用的拼音输入法（如谷歌拼音、搜狗拼音等），都很适合老年朋友使用。

读者 N7问：我有部联想的i950手机，用了两年多，最近打算换机，但手机中保存有大量短信和联系人资料需要保留。请问如何备份短信及电话簿呢？

答：手机备份短信及电话簿主要有3种方法。一是通过蓝牙、红外等无线技术将两部兼容的手机互联后备份，另外现在有些手机可以直接将短信及电话簿转化为TXT、CSV等通用格式备份到存储卡上，用起来更为方便。二是通过SIM卡作为中介进行备份。经常换不同手机的朋友最好把常用的联系人信息和重要短信保存在SIM卡上，这是最方便的备份方法。不过有些早期的SIM卡容量不够大，你可去营业厅换为大容量的。第三就是通过电脑进行备份。有些手机支持直接使用Microsoft ActiveSync和Outlook进行备份，而有些需要安装专门的同步软件。联想i950这款手机有专门的PC同步软件，安装后可以很方便地在电脑上备份手机中的短信及电话簿。

读者 吴晟问：为迎接奥运，我所在的城市开通了数字移动电视，就是在公交车上也能清晰收看电视节目。请问现在有能直接接收无线数字电视的电视卡卖吗？我想在笔记本电脑上接收移动数字电视节目。

答：数字移动电视是国际公认的新兴媒体，被称为“第五媒体”。以数字技术为支撑，通过无线数字信号发射、地面数字接收的方式播放和收看电视节目。其最大特点是在处于移动状态的交通工具上，也可保持电视信号的稳定和清晰。

连接电脑使用的数字电视接收器去淘宝搜一下就能找到很多，有些还是双模的，可支持传统模拟电视接收，一般价格在100～300元。不过这些无线数字电视接收器大多是支持DVB-T欧标的产品，购买前一定要先确认自己所在城市播放的无线数字电视标准，如果标准不匹配将无法正常使用。另外，如果你打算在汽车上接收无线数字电视，也可以购买带有液晶屏幕的一体化接收器，不用连接电脑就可直接使用，不过价格通常要千元以上。另外顺便说一下，要用电脑接收有线数字电视，首先要设法为电脑增加AV输入功能，然后直接连接机顶盒的AV输出口即可。

读者 李光问：我是一名数码摄影初学者，发现普通数码相机所拍照片的动态范围似乎有些不足。比如在拍摄风光照时，常常出现草地曝光非常准确但天空过度曝光，或者天空曝光非常准确但草地又曝光不足等情况。请问如何解决此问题？

答：自然界包含了强弱分明的光线，但我们用一般的家用数码相机来捕捉时，往往不能一次全部拍摄得到。比如对场景的暗处进行测光，并以此为标准来拍摄时，明亮的地方就会过度曝光，反之亦然。这是普通数码相机CCD的特性造成的，根本的解决方法是使用性能更好的感光器件和影像处理器，这在部分中高端数码单反相机上已被采用。比如索尼α700采用的新型CMOS感光器件和集成在Bionz影像处理器中的D-R优化器，使得其成像的动态范围有较大提升；尼康和佳能等厂家也在自己的数码单反相机上采用了很多新技术来提升动态范围，可以说目前数码单反相机的动态范围已经可以接受了。还有消息说，最新型的CMOS采用特殊技术可以使得动态范围比现有产品提升100倍。但对于没有数码单反相机的摄友，就只能自己想办法了。一个简单的方法就是在拍摄风光等景物照时，可以用不同的曝光量分别拍摄两到3张，然后用Photoshop合成一下即可大大提高最后成像的动态范围，实际上三洋在其老款MZ2的相机中就内置了这一功能。

客座专家 龚胜



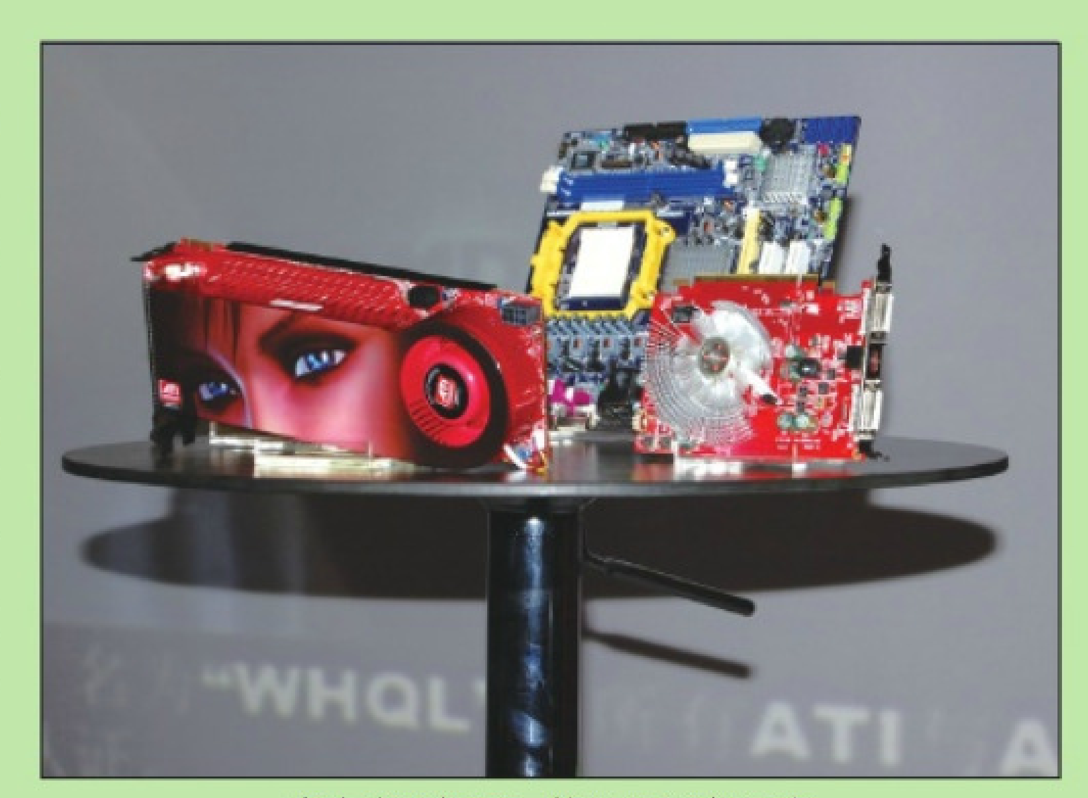


头牌新闻

“浴火芯生 天作之合”AMD发布2008年板卡新品

■本刊记者 壹分

2008年1月23日下午，AMD在北京发布了最新的HD 3000系列显卡，包括旗舰级HD 3870 X2、中端HD 3690/HD 3650、低端的HD 3470/3450以及集成显卡780G（HD 3200）。这些产品将组成AMD在2008年最重要的新平台。其中AMD 780G是业界首款支持DirectX 10标准的整合平台，而新一代HD 3000系列显示卡，凭借55nm制作工艺，PCI-2.0、DX10.1、第二代UVD等技术方面的诸多改进，在性能与价格之间找到了一个良好的平衡点。由HD 3800开始，ATI显卡不再以以往的XTX、XT以及Pro等代号命名。新产品名称中的“70”代表定位高端，“50”则代表定位中端，“30”则是主攻主流市场。而此次发布会出现的“HD 3690”，则是专门针对中国市场推出的产品。另外，技嘉、微星、迪兰恒进、蓝宝、双敏以及映泰等厂商高层出席了本次发布仪式，并在现场展示了旗下基于AMD新平台的产品。P



发布会现场展示的AMD最新板卡



软件圈

金山毒霸雪中送温暖

2008年1月11日起，“爱在2008”——金山毒霸牵手北京仁爱慈善基金会向贫困山区儿童捐赠物品和款项的大型公益活动正式启动，并在1月30日中国传统小年这一天将第一批捐款10580元和衣物1291件及棉被、大米、白面，食用油等全部送达河北省张家口赤城县。带给老乡们的物资主要有棉衣、棉被、大米、白面，食用油等，这些物资都是来自于北京金山软件及其软件用户，还有社会各界爱心人士的无私捐赠。这次捐赠涉及范围很广，爱心人士遍布全国，北到黑龙江，南到海南岛，体现了众人拾柴火焰高的大爱精神。本次活动由金山毒霸倡议发起，联合北京仁爱慈善基金会共同组织和实施，面向广大的金山毒霸用户和爱心网友，旨在让偏远贫困山区的孩子们也能过上一个幸福温暖的春节。接受捐赠的这些乡亲，九成以上都是鳏寡孤独的老人和残障儿童，他们当中最大的已有88岁高龄，最小的只有11岁。





硬件店



技嘉DES技术说明会

1月25日，技嘉在河北白洋淀举办了DES动态节能技术说明会暨媒体联谊会，技嘉科技多位高层、Intel高层代表、渠道代理商、网吧业主以及媒体记者等出席。DES技术采用创新的多段式电源相位设计，共分为5段不同的电源相位数，可依据CPU负载自动调整至最有效率的电源相位段数，达到节能目的。据介绍，它可节省70%的能源耗损，最多能提升20%的能源效率，且丝毫不会影响系统效能。另外，据悉技嘉已作为全球首家主板厂商加入了“计算机产业拯救气候行动计划（http://www.climatesaverscomputing.org/）”，将与英特尔、戴尔、惠普、IBM等10余家厂商一起携手为环保事业献力。

明基发布2008年键鼠新品

2008年1月9日，明基在北京以“舒适在手，体贴在心”为主题召开了2008年键鼠新品发布会，并在会上推出了5款便携式激光鼠标和3款2.4G无线键鼠套装。明基本次发布的8款产品包括便携式的幻影熊P200、激光鼠L350、纳米激光伸缩鼠L450、多媒体激光鼠L500，以及拥有2.4GHz无线传输技术与超小迷你接收器（18mm×14mm×5.4mm）的无线激光鼠P900。这5款产品均采用激光引擎设计，具有1000dpi以上分辨率，另外还有3款采用2.4GHz无线技术的键鼠套装。本刊记者在现场试用了其中的无线海湾X880，手感舒适，噪声很小。

优派发布超广色域系列新品

2008年1月17日，优派（ViewSonic）在北京后海画廊发布了其三大顶级显示技术——22英寸LED背光模组技术、118%超广色域技术、12 000：1超高动态对比度技术，及融三大技术于一身的新品VLED 221wm，并展出优派超广色域系列新品VP Toscano及全高清28英寸液晶新品VX 2835。优派中国区总经理曾淑芳女士表示，在经历了响应时间、大屏、宽屏、动态对比度等一系列技术变革后，液晶的发展将回归到色彩和画质这两个还未彻底解决的要素中来，2008年优派的全线产品都将向广色域和高清方向发展。



蓝宝推出699元26XT冰夜战戟显卡

AIB大厂蓝宝石近日推出了一款“冰夜战戟”蓝宝石2600 XT静音版显卡，采用ATI RV630 XT图形核心，集成3.9亿个晶体管，全新统一渲染架构设计，拥有120个流处理器、8个ROPS，支持DirectX 10.0、Shader Model 4.0。集成了全新UVD引擎，完全支持H.264和VC-1全硬件视频解码，并支持HDCP/HDMI。虽然是一款静音产品，但其核心/显存频率高达825/1960MHz，配备蓝宝双热管豪华散热器，并附送TT PCI插槽风扇。



参考价：699元。

双20×全兼容，华硕推出SUPER全能王刻录机



近日，兼容所有CD、DVD格式，支持20×DVD±R刻录、超速快刻、单面双层写入、IDE接口，支持在线固件升级的华硕SUPER全能王DRW-2014S1，以288元的价格亮相。它支持20×DVD±R写入、8×DVD+RW复写、6×DVD-RW复写、8×DVD±R（DL）写入和14×DVD-RAM写入，还支持48×CD-R写入和32×CD-RW复写。还能通过华硕超速快刻功能OVER-SPEED Burning，在部分质量上佳的盘片上以更高速度写入，为用户节约时间与购盘成本。

索尼爱立信发布全球首款收音机手机R306c

2008年1月24日，索尼爱立信发布了全面融合AM/FM收音机功能、MP3播放功能的R306c收音机手机。该手机能向用户提供可靠的广播收听体验，并且非常适合新兴市场。索尼爱立信公司副总裁兼入门级产品负责人Howard Lewis表示：“用户可以通过R306c收音手机接收中波和调频广播信号，收听到他们喜爱的音乐和体育节目。这款手机不仅具备收音机的音质和收听效果，同时在外观上采用了翻盖的时尚造型。”用户在使用R306c收音机手机时，只需坐在手机旁，便能收听通过专用扬声器激荡传出的立体声电台广播。使用和R306c的预置调台按钮预置频道，可以实现不同电台频道之间的随意切换。用户可以像设置闹钟一样对手机进行设置，或者录下体育比赛的精彩实况和赛事评论，反复播放；也可以把自己喜欢的一首歌曲的片段录下来，当作手机的铃声。



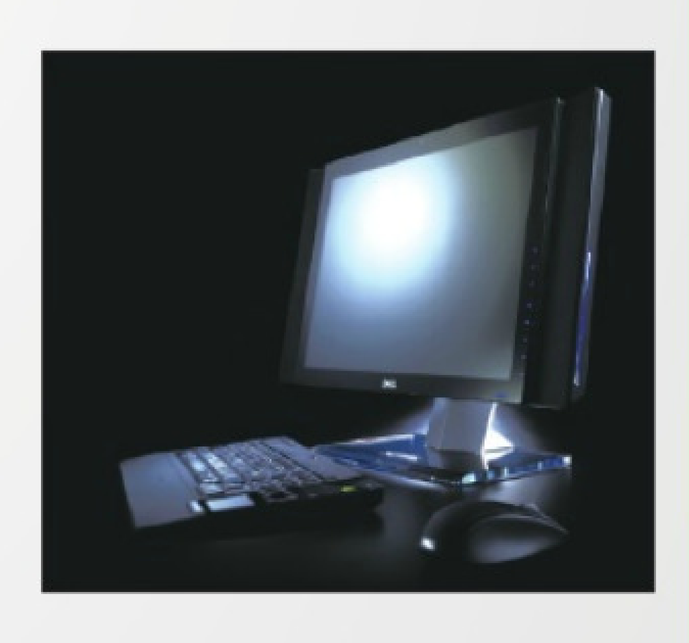
佳能发布数码单反相机EOS 450D及其他新品

2008年1月24日，佳能（中国）有限公司在北京发布了最新的入门级35mm数码单镜头反光照相机EOS 450D、消费类数码相机IXUS 80 IS、PowerShot A590 IS和PowerShot A580以及PowerShot A470等春季新品。佳能EOS 450D拥有1220万有效像素，采用Digic Ⅲ数字影像处理器，连拍速度可达约3.5张/秒；配备了新的9点自动对焦系统、3.0英寸宽视角LCD液晶监视器以及EOS综合除尘系统；同时，在外形设计上延续了小型化的特点，机身轻巧便携。



戴尔联手国美推出限量版贺岁新品XPS One一体机

2008年1月22日戴尔公司在北京与国美电器联手面向国内消费市场推出其在全球最新发布的一体机XPS One。从去年10月开始，戴尔和国美电器合作，共同拓展国内消费市场。目前合作进展顺利，戴尔产品已经进驻国美电器全国400家店面，为消费者奉上最新款的笔记本电脑和台式机。XPS One采用带有茶色玻璃底座的20英寸宽屏液晶显示器，还配有摄像头及双阵列数字麦克风，方便进行视频聊天及即时消息会议。



苹果公司推出世界上最薄的笔记本电脑MacBook Air



2008年1月15日，苹果宣布推出世界上最薄的笔记本电脑MacBook Air。其最薄之处只有0.16英寸，拥有13.3英寸LED背光显示屏、标准背光键盘，内置iSight摄像头以及支持多种触摸手势（Multi-touch gesture），能让用户体验开合、旋转或轻扫的多触点触控板。配备了带有4MB共享二级缓存的1.6GHz或1.8GHz英特尔酷睿2双核处理器，并包括2GB内存、一个80GB 1.8英寸硬盘，同时还支持最新的802.11n Wi-Fi技术和Bluetooth 2.1。目前在国内的市场参考价为16 988元。

KINGMAX新春送红包

KINGMAX宣布从2月1日起，凡购买KINGMAX全线产品的消费者，将获赠鼠年红包一对，赠完为止。2008年是KINGMAX的奥运品牌行销年，终端销售环节也被提升为重点工作对象。新年的第一次促销，以双数的红包兆景，无疑是个吉庆的开始，让广大终端商家对KINGMAX心有所属。这次新春促销中所涉及到的产品覆盖KINGMAX整个产品线，主要包括内存、存储卡和U盘。



网络帮

Myspace中国新春再展宏图

2008年1月22日，Myspace中国在北京召开媒体答谢会，宣布了2008年Myspace中国对网站的诸多改版。其中包括新版相册系统，新版首页，新版学校频道，新版即时聊天工具，新版音乐频道等。其中的重点在于“开放平台计划”的正式启动。开放平台计划的主要内容是开发者网站http://developer.myspace.cn测试（Beta）版的发布。第三方开发者可以免费申请开发者权限，获得批准后可以查看开发人员社区上的资料，参加MySpace开放平台社区的交流，使用开发者平台的测试环境来测试开放平台的API并开发各种应用程序。

网秦与多普达俱乐部达成合作

近日，移动安全软件开发商北京网秦天下科技有限公司与全球最大的Windows Mobile中文移动社区——多普达俱乐部达成合作，网秦杀毒和防盗卫士两款产品将在多普达俱乐部上线，提供给用户下载使用。网秦杀毒和防盗卫士的加入，为众多Windows Mobile系统的手机用户，在使用过程中遇到的安全、隐私问题提供了一个新的解决方案。



记者言

沉睡的域名

■本刊记者 冰河



2008年1月25日，我有幸参加了一个与IT和娱乐都有关的新闻事件。亚洲域名管理组织DotAsia向刚刚结束拍摄、即将在2008年奥运之前上映的贺岁电视剧《家和万事兴·奥运我爱你》剧组诸多演员和奥运冠军免费赠送了.Aisa域名。接受域名的演员刘烨（就是《疯狂的石头》里面的“道哥”），奥运冠军高敏、小杨扬等人非常惊喜，不过也明确表示自己对域名和网站都没有概念，希望今后能把它利用起来，不至于造成浪费。发布会后，我和DotAsia的副总乔敬进行了交流。他先向我解释了DotAsia的性质：这是一个于香港成立的会员制非盈利机构，2006年12月6日正式被全球域名最高管理机构ICANN委托为.Asia通用顶级域名的主办注册处，负责整个亚洲地区.Asia域名的管理注册。目前业务的重点发展地区正在由东南亚转向中国大陆地区，因为“这里是互联网发展最快的地区，同时鱼龙混杂”。

坦白地说，我对域名能够做到“鱼龙混杂”有些不理解。炒域名的事情我是知道，比如有人注册了个“长江七号.com”的域名，然后就可以向周星驰的星辉公司兜售，但这只能说是抢先机而已，也不至于到鱼龙混杂的份上。经过乔敬的解释我才知道，原来通过域名牟利远远不止兜售牟利这么简单。注册人可以在域名下的网站链接上各种广告和弹出窗口，缺德一点的再挂一些流氓插件，即使不能通过转手兜售牟利，也同样财源滚滚。因为相似的域名在网络搜索引擎上会被放在一起，搜索“长江七号”的网民很容易就被误导进这个网站。乔敬还解释，这种牟利的方式虽然不太光明正大，但好歹也只算是浑水摸鱼。更有缺德的注册人可能会将域名抢注之后，放进色情淫秽内容，在获利的同时对原有品牌同时造成了不良影响。例如著名的whitehouse.com，经常被人当作美国白宫的域名输入访问，但实际上这是个色情网站，真正的白宫网站域名是whitehouse.org。可是由于.com的域名注册得早，美国对色情网站的管理也不是严格禁止，只是针对未成年人。后来的美国白宫网站也只好生闷气，发声明“请访问者注意域名的差别”。这在域名注册领域叫做“域名绑架”。如果原品牌持有人不设法赎回相关域名，就只能眼睁睁看着自己的品牌受损害。所以乔敬认为，增强普通人的域名知识和管理意识，是目前DotAsia的主要任务。此次向奥运冠军和知名演员赠送域名，也是出于向名人普及域名管理意识，进一步带动公众对域名的认知。当然，这种域名的赠送也不是一劳永逸的。如果用户依旧对域名没有充实内容，仅仅是一个空头域名的话，过一段时间域名也会被收回。在域名得到真正使用之前，他们得到的只是一段名人品牌的保护期而已。

原来如此。说实话我相信如我这样的一般人，对域名的用处和潜在威力都没有想到过，其中竟然有这么多猫腻。我所认识的朋友中很多都曾经注册过域名或者网站，最不济也有个Blog什么的，却往往疏于管理，让域名最终都沉睡了下来。看来如果不认真一点，哪天忽然发现了自己的相似域名变成了广告网站，相信后面的麻烦肯定会不少。

终于搞到了《生肖传说》的封测号，笔者就迫不及待地去游戏里体验了一下。很早就听说《生肖传说》是MM们十分喜欢的MMORPG，可爱的人物造型、回合制的游戏方式都是很贴近女性玩家胃口的。其实，男女都一样，要在游戏中发展，首先就要把自己的人物练上去！





《生肖传说》"大虾"练成之不完全手册

★升级篇

资质的选择

登录游戏后的第一件事是创建人物。选好人物，再填上生日，然后选择"仙法"资质——未来《生肖传说》世界中，令GG谈虎色变、让MM脸红心跳的"一代情圣"就此出炉！顺便说一句，《生肖传说》里的这个资质设计很特别，在你创建人物时可选择自己的成长天赋，仙法、速度、平均、攻击、防御、全攻、仙抗、速血、攻防、速攻、治疗、全速，总共有12种不同的资质可供选择。12种不同的资质代表着12种不同的发展方向，在升级时将会对你的属性成长有影响。所以，大家可要根据自己的喜好，谨慎选择自己今后的发展方向哦！因为法系向来是笔者的最爱，因此资质当然要选"仙法"了。



点击"进入游戏"，我就在天庭里出生了。打开背包看看，原来一出生就有本技能书在身上，赶紧学了，技能"天下号令"入手。

宠物宝宝的取得

初来乍到之下，还是先跟天庭里的众多神仙聊几句，套套近乎吧，他们会教给你很多生肖世界中的知识。有了他们的教导，对咱以后的闯江湖之路可是大有好处啊。而且太白金星还会送你一点见面礼呢，虽然只是5个伤药，但也是聊胜于无，不拿白不拿。

穿过灵霄宝殿来到蟠桃园，在走廊边就遇到了天庭第一神将——二郎神！他可是养宠物的鼻祖，向他讨教几招养宠物的心得吧。讨教完，还可以跟他的哮天犬切磋一下。1级哮天犬实在是没什么威力，战胜它之后，很容易就升到了3级，升级点数全部加到了智力上——既然是法系的，前期MP多、攻击高，才能升级快。而且，《生肖传说》中智力系的一阶技能需要到10级并且智力加点30点才可以学，所以前期的升级点数要优先加智力。据说如果打败哮天犬200次以上，就可以得一个"哮天犬杀手"的称号，不过俺是懒人，还是赶紧下界办正事要紧！赶紧去跟玉皇大帝打个招呼，就可以让仙鹤童子送你去凡间了。



七彩谷是我在凡间的第一站。仙鹤童子把我送到这里后，还给了我初期的武器和装备，装备好后就可以在七彩谷里四处逛逛。游戏的帮助功能非常强大，到了相应的等级，就会有系统提示你，可以在哪里接到哪些任务，而且在帮助里，还有所有任务的完全攻略。七彩谷里的任务里必做的当然是可以得到初期宠物宝宝的主线任务。起始任务"凡间世界"跟仙鹤童子接就可以了，然后按照帮助里的任务攻略一步一步做下来，做到最后就会让你去叮咚泉的水车小屋那里给"花爷爷"送特产米酒，见到花爷爷后，他会现抓苦力，让你去教训糟蹋他家玉米地的小野猪……没办法，为了能得到生肖宠物，这个苦力只能干了！不过，小野猪可不是现在的你可以轻易对付的，还是找人组队吧，建议组5个5级以上的人去打。那样的话，非常轻松就可以完成"花爷爷"的托付。





交任务后，最初的生肖宠物就此入手，打开宠物栏一看，原来是一只带有"神来之笔"技能的宠物龙！而且天赋属性也都还不错。要知道，这个任务奖励的宠物虽然会跟你所选择的生肖一样，但是能力属性以及自带技能则完全是随机的。目前所开放的宠物技能中，"神来之笔"无疑是最有用的。

新手阶段

有了初期的宠物和装备，咱现在是有兵又有粮，啥也不怕了。不过为了保险起见，还是先把叮咚泉和七彩谷的任务做完，升上几级再说。特别是杀完小野猪后可以接一个后续任务（这个任务需要去叮咚小径打小野猪的老大猪猪怪，现在实力不够，可以暂时放一下），还可以在花爷爷那边接到后续的主线任务，经验和奖励都非常不错，而且任务也不难，值得去努力一下。

生肖传说
- ●制作：金酷游戏 ●运营：鸿利数码
- ●游戏状态：2007年11月18日封测
- ●官方网站：http://www.12ha.com





做完七彩谷和叮咚泉的任务，一般来说就有7级了，宝贝宠物龙也快6级了。因为有“神来之笔”技能，因此宠物龙的加点我也全在了智力上，这样不但技能威力会有提高，而且MP也会更多。准备一下，可以向叮咚小径出发了。在这里，建议大家先穿过叮咚小径去一次凌霄城“打卡”，领取双倍经验时间。毕竟现在开始升级所需要的经验增多了，有了双倍时间，无论是打怪还是任务奖励，所得的经验都将加倍，升级效率会大大提高。顺路还可以去花爷爷旁边的小丫头那里接一个给她凌霄城的情郎送信的任务。不过从现在开始打怪可要小心了。在叮咚小径第一次遇敌后，我就碰上了衰神附体，被扣了不少经验不说，一段时间内的经验收益也都打了折扣。而且更让人郁闷的是，之后的旅程可谓是一步一个脚印，屡屡遇敌，希望大家在这条路上也格外小心。

在凌霄城领取1个小时双倍时间后，就可以回过头去叮咚小径做任务（别忘记在城里交掉送信任务）。叮咚小径有一个打饿狼的任务是必做的，不过限定9级才能接，完成后可以得到10级的武器。到了10级后，最快的练级方式就是在凌霄城找黑统领接循环任务，任务是让你杀花妖。建议组满5个人一起刷，那样才够效率，来来回回用不着多少时间就13级了。现在可以去其他地方练了，在这里有2个练级点选择，一个地方是若兰寺，经验相当高，冲到20级都没问题，但赚不了钱；另一个地方是情枫谷，可以杀枯木兽。在这里，我建议大家选择后者，因为可以得到枯木。到20级后，会有一个需要枯木的循环任务，因此这时候去情枫谷杀枯木兽多收集一些枯木放仓库绝对是明智之举。值得注意的是，高老庄没有仓库，要存东西的话得回凌霄城。这期间我不推荐做任务，但能接的任务还是都接了的好。

15级之后推荐去高老庄，那里的任务基本上都可以接了，再加上之前接的任务，完成之后完全可以升个两级。大家交任务时尽量打卡领双倍经验再去交，这样任务的奖励经验也会双倍。这段时间你可以选择在若兰寺升级也可以选择去蜘蛛密林杀蜘蛛，蜘蛛掉落的毒液1组可卖2500元。

从20级到出师

好不容易到了20级，终于可以在高老庄找高县令接循环任务啦！以前存的枯木终于派上用场了。但先别急着去做任务，还是拉上两个朋友把身上的包包清空后去抓毒蜘蛛（绿色的）吧。多抓几只，把身上的包包全部装满，然后满载而归。好了，准备工作做完可以升级了！去凌宵城领完双倍经验，回到高县令那里狂刷循环任务吧，看着飞涨的经验和金钱，绝对可以让你喜上眉梢。到了25级，就可以学习第二阶的技能。好在我全加了智力，因此80点智力加点的限制完全能够满足，在这里可以学到“横行霸道”。25级的人物基本上就算是出师了，而且钱也赚得比较多，你已经是一个不可小看的人物了！

★升级篇

速配登记处

在《生肖传说》里，凡是到了一定等级的玩家都会接到去速配登记的系统通知。接到这个通知后，一定要赶快去指定的NPC那里登记。只有登记了的玩家才能申请速配，也只有登记以后的玩家才能被别的玩家在速配时找到。登记以后，玩家的资料就会被详细记录在速配系统里面，这些资料还会随着玩家资料的改变而即时更新。这个资料库比红娘的更大更详细，还带即时更新功能。

登记以后也不是马上就可以参加速配的，参加速配还有很多其他条件呢。除了要求达到一定等级，参加系统登记外，还需要玩家携带一定数量的金钱，这些金钱是用来做介绍费和见面礼的！除了钱以外，玩家还需要有2个不同种类而且也达到了一定等级的宠物，可爱的宠物受到了每个生肖玩家的喜爱，速配时宠物就是你们沟通的桥梁哦！同时还要求玩家完成了新手任务，看来没有爱心不帮助NPC的玩家在“生肖”里是不受欢迎的，带她去做任务也是交流的一个好办法。

搜索你的另一半

满足了上面这些条件以后，就可以正式申请速配了。申请速配的玩家首先要给自己的速配对象设定3个条件。等级、财富、宠物这些都是基本条件，还有更多的特殊条件可供玩家设定。设定好条件以后，系统会根据玩家的条件以及玩家自身的星座等搜索相符合的速配对象。当玩家要求显示名单后，系统将会收取部分介绍费，然后才会给出最符合条件的前5名玩家的名单和详细资料。





这时候玩家只能从这5名速配对象中选出一位作为交往对象，显然脚踏两只船在《生肖传说》中是受到鄙视的。当玩家选定一位后，系统会询问被速配对象是否同意交往。速配对象同意后，系统将收取剩下的介绍费，并将总介绍费的一部分送给速配对象作为见面礼。速配对象收下见面礼，同意交往，那么此次速配就算成功了。一旦速配成功，就会对速配的双方有一个强行的规定。在系统规定的速配时间内，两人将始终都是好友关系，无法从好友中删除，同样也无法屏蔽。如果速配对象不同意，那么申请速配的玩家将从名单中剩余的4位速配对象中，再选取一位申请速配。如果名单上5位速配对象都不同意速配申请的话，那么这次速配就宣告失败，这时玩家只能进行下一轮的速配了。

青云山，通天峰后山，幻月洞。相传，2000余年前，青云一脉祖师青云真人于此洞中得到一本无名古卷，研习之后称雄一方。遂在青云山上开宗立派，名曰：青云。1300年前，青云门第11代传人青叶道人于此洞中闭关13年。破关而出之日收复青云山六峰，创下青云七脉。10余年来，魔教围攻青云山、兽神围攻青云山，无一不是靠藏于幻月洞府之中的诛仙古剑化厄消灾。如今，网游《诛仙》中幻月洞府地宫开启，在其中究竟又会藏有如何的秘密呢？



奇门遁甲，四大Boss镇守地宫

幻月洞府作为青云门的禁地，乃是《诛仙》中第5卷天书与诛仙古剑的藏匿之处。如此重要的地点，自然是机关重重，险象环生。与游戏中原有的地宫相比，幻月洞府地宫最大的特色就是依据奇门遁甲、八卦之数设立。地宫中有多重机关、多条路线，而不像其他地宫一样可以一路走到底。

幻月洞府内共有八门，分别是休门、生门、伤门、杜门、景门、死门、惊门、开门，而每一个门的后面，都会有着完全不同的遭遇。其中，《诛仙》原著中的四大门派已逝高手更是隐身其中。魔门黑心老祖看守惊门、合欢金铃夫人独霸伤门、天音普智坐镇生门、青云万剑一防御休门。是遇上传说中的Boss，还是发现惊天宝藏？一步走错，便会满盘皆输！



文房四宝，《诛仙》开卷有益

《诛仙》一书，堪称网络奇书。而“神州奇人”，欲做《诛仙后传》。想要帮助“神州奇人”完成又一网络奇书吗？ 现在，同神州奇人对话之后，就可以领取文房四宝任务，然后在各地与幻月洞中搜集材料，并能够制作文房四宝。将文房四宝交给神州奇人之后，不仅可以获得五行珠，还能够获得特殊道具——小说24集中的随机一集。

只要集齐《诛仙》1～8集，便可以换取《诛仙》上册；集齐9～16集，便可以换取中册；集齐17～24集，便可以换取下册。携带上中下其中任意一册，就能够在普泓处通过读书获取10个能够带给玩家长达1小时的超强属性Buff物品了。

群魔乱舞，门派轮流任务

诛仙古剑，本是上古戾器，不知痛饮了多少妖魔的血。而今，诛仙古剑戾气外泄，危害苍生。四大门派决定轮流出动，前往幻月洞府消灭戾气之源。

从现在起，125级以上的玩家在完成诛魔任务之后，便可以三人以上组队进入幻月洞府，完成消灭戾气之源的任务。其中，周三时队伍队长必须为鬼王、周四时队长必须为青云、周五时队长必须为天音、周六时队长必须为合欢，且任务必须于当天完成。四大门派轮流挑战幻月洞府，究竟谁才能够立得头功？

兽神入侵，青云危在旦夕

兽神围攻青云山，堪称小说《诛仙》中最令人印象深刻的战役之一。如今，玩家可以自己开启“兽神入侵”活动，再现青云门危在旦夕的惊险时刻。只要服务器中所有玩家完成“戾气-罪秽”任务达到一定数量，就能够激活Boss黑心老祖，杀死他之后有机会获得“黄泉骨”；而完成“戾气-罪垢”达到一定数量，可以激活金铃夫人，杀掉后有机会获得“碧落血”；完成“戾气-罪罚”一定数量，激活普智，杀之可能得“怨灵气”；完成“戾气-罪殃”，激活万剑一，杀死后可能获得“玲珑杖”。只要有玩家集齐上述4个物品，就可以在周五开启“兽神入侵”，召唤兽神进攻青云山。



想在你所在的服务器看到这一壮观吗？那就需要服务器中的所有玩家共同努力了。

挑战极限，打造顶级法宝

一旦开启“兽神入侵”活动，玩家就可以协助防守青云山，杀死传说中的终极Boss兽神。兽神一旦死亡，将会掉落大量珍贵的物品，其中更是有四大职业135级新法宝的碎片。玩家只要集齐一定数量的某一职业法宝碎片，就能获得游戏中的终极法宝：鬼王的天魔指、青云的若雪、合欢的八极游龙、天音的六道生灭，并学会法宝上记载的绝世武功。想要获得顶级法宝吗？那就需要全服务器的玩家一同不断挑战四大Boss，不断开启兽神入侵，不断虐杀强大而可怜的兽神了。

作为《诛仙》中最神秘的地方，幻月洞府地宫的全面开启，将给《诛仙》带来全新的玩法、挑战和装备。

诛　仙
●制作：完美时空
●运营：完美时空　●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.zhuxian.com

如果你对完美时空的游戏有什么好的心情故事或全新攻略、心得，可以直接向完美时空投稿，稿件一旦采用，你也将获得丰厚的回报。联系信箱是：wmpm@wanmei.com，别忘了在邮件中写好你的详细联系方式。P



在过去的一年里，《战火——红色警戒》获得的成绩可谓喜人，在《战火——红色警戒》从内测到公测再到商业化运营这一系列过程中，游戏获得了玩家和舆论的好评。不过，相信《战火——红色警戒》的玩家也都非常清楚，《战火——红色警戒》之所以能获此殊荣，其根本原因还是能够坚持“新概念网游”这一理念，在游戏研发上推陈出新。

《战火——红色警戒》2008年走势展望

《战火——红色警戒》从游戏内容、游戏设定方面始终能给予玩家新鲜感。而在2008年的年初，相信每个关心《战火——红色警戒》的玩家都有着同样的问题：在新的一年里，游戏将会带给玩家怎样的新面貌？

可爱战火宠华丽登场

在以往的《战火——红色警戒》游戏世界里，血与火是游戏永恒不变的元素，战斗和对抗几乎是《战火——红色警戒》玩家的一切。然而，过分硬派恐怕不是每个玩家都喜欢的，在崭新的2008年，《战火——红色警戒》将再次给玩家一个惊喜——战火宠物！





这一设定对玩家来说很具有意义，它不仅意味着天生对战斗和对抗不很感冒的女玩家有了亲近《战火——红色警戒》的理由，使得那些铁杆《战火——红色警戒》迷们可以和自己的爱人、红颜知己共同在游戏里享受甜蜜的二人世界，更意味着《战火——红色警戒》的玩家群进一步扩大。不过目前这只是官方透露的消息，至于这些宠物是如何设计和定义的，目前还没有什么消息。让我们静静等待吧！



在线活动全年闹不停

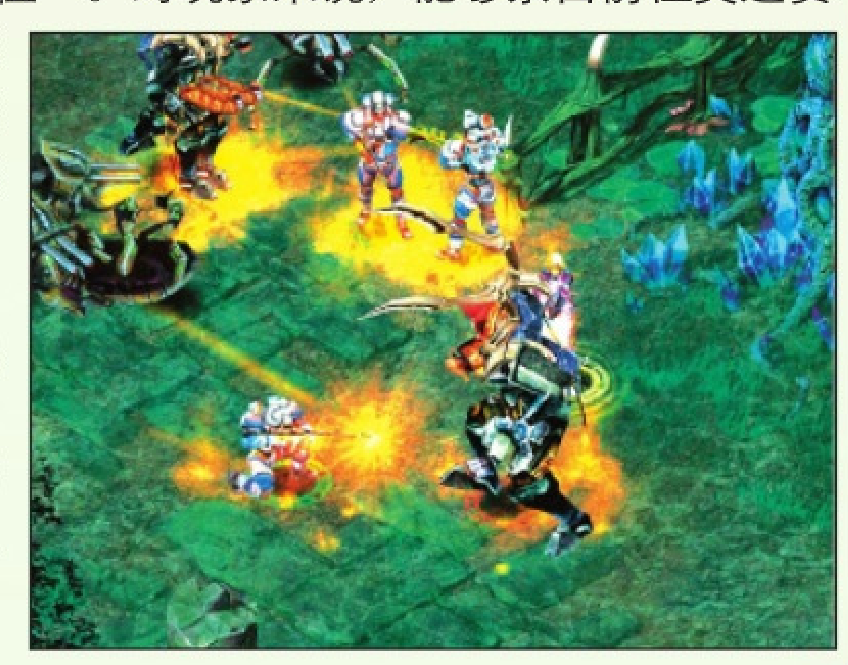
在很多网络游戏里，在线活动是分“时段”的，比如说重大节假日或者游戏的重大更新发布日什么的，但是《战火——红色警戒》在这一方面也要有所改革，而这种新动作其实很多玩家已经发现了。从2008年元旦开始，《战火——红色警戒》的线上活动持续不断地举行，不管寒假、五一还是国庆，基本每天都是活动日，每天都是玩家的幸福日。而且，《战火——红色警戒》的研发团队还保证，所有线上活动保证过程刺激，保证奖品丰厚。虽然这样研发的压力可能比较大，不过对玩家来说，应该能形成一个很不错的游戏氛围。





奥运年的“奥运游戏”模式

2008年最流行的概念无疑就是奥运概念，2008年哪个中国人不关注奥运呢？因此，《战火——红色警戒》在2008最大的“新概念”自然就是《战火——红色警戒》针对奥运会的举行而推出的相关措施。据透露，《战火——红色警戒》的研发团队以《战火——红色警戒》既有的游戏模式作平台，在整个年度推出和奥运同步的各项竞技比赛。可不要小看《战火——红色警戒》研发团队的创造力，据说从篮球、足球、马拉松等“大项目”，到击剑、射击、射箭这些“小项目”，《战火——红色警戒》的研发团队在游戏里都能够来个“全盘移植”。对玩家来说，能够亲自前往奥运赛场的是少数，不过在这个火热的奥运期间，网上的《战火——红色警戒》赛场也同样热闹。当然，游戏里的比赛究竟如何表现，我们目前还没有消息。相信不会叫人失望吧。P



战火—红色警戒
●制作：战火工作室 ●运营：游诚时代
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.fireol.com

《超级武林大富翁》这款全新模式的3D网络游戏，从它的名称中就可以看出其特点，包含了大富翁类型的棋格类游戏特色，还有古装武侠风格的江湖世界，都吸引着广大玩家的目光。自内测结束后，许多玩家都热切期盼着游戏公测的到来。今天，我们就抢先为没有接触过此款游戏的朋友们简单介绍一下基本内容。



逍遥又自在
——《超级武林大富翁》特色介绍

门派职业及技能介绍

正派：峨嵋派
职业：牧师类
兵器：杖

简介：峨嵋派几乎全为美女，以高超的医术救死扶伤为己任，主要以法术攻击为主，其中有很大一部分属于治疗法术。在一些比较困难的战斗中，一个峨嵋派玩家会让战斗轻松不少。

门派武功：

暗影浮香：峨嵋派疗伤功法；梵心降魔：以梵音化解一切烦恼，解除各种异常状态；普渡众生：峨嵋派独门内功，可让濒临断气的友方重回战场；佛光普照：峨嵋派高级疗伤功法，可恢复我方大部分人的气血。

正派：华山派
职业：战
兵器：剑

简介：华山派素来以剑称雄武林，弟子个个与剑为友。一般来说，选择华山可以有3条路可走，一个是走内功路线，强化剑术伤害；一个是走物理路线，提升近战伤害，还有一个是两者兼修。

门派武功：

破玉剑法：华山派剑法初级招式，可快速对敌造成伤害，此技能可被防御；冲灵剑法：华山派剑法中级招式，可对敌一直线上造成较大伤害，此技能可被防御；夺命三仙剑：华山派剑法，不顾虑自身防御而放手给敌人造成较大的伤害，此技能可被防御；正气诀：华山派防御绝招，使用后可以抵抗绝大部分的伤害。

正派：姑苏慕容
职业：法
兵器：笔

简介：慕容氏所承袭的乃是鲜卑武功，路数怪异，内功奇绝。其中有一门“斗转星移”之术，专门以彼之道，还施彼身，能把对方的招式反击回去，使敌丧命于自己的绝学之下。慕容的特色就在于众多辅助技能和反击技能，因此玩家不用花费过多精力投入到近战能力的提升上。

门派武功：

神元功：慕容派内功心法，增加自身气血，同时给对手一定伤害；指笔功：慕容派指法，可对敌造成一定伤害；刀影掌：慕容派掌法，快捷无比的掌法，使一排敌受到重创。

邪派：神龙岛
职业：战
兵器：刀

简介：物理攻击非常强悍，虽然同样也有内功技能，但是将点数投入到近战伤害上是明智的选择。在目前六大门派中，可以说只有神龙岛的近战伤害独步武林。玩家按近战路线培养角色，会有意想不到的惊喜。

门派武功：

迅雷刀：此刀法犹如迅雷一样，快速攻击对方周身几大要害；逆龙斩：神龙岛独门刀法，可同时攻击前后排，并且后排敌人受伤更重；饮血刀法：先伤己，再伤人，是这套刀法的精髓之处；阴阳身法：领悟阴阳轮换之奥妙而研创出的身法，可化解敌人的大多数攻击。

邪派：日月教
职业：法
兵器：扇

简介：九宫山上的日月教历来是对江湖一统最具野心的教派，擅长纯粹内功伤害的门派。比起神龙岛来，日月教在内功方面有着更可怕的伤害，甚至比慕容还要强悍，看来邪派大多属于走极端的路线。

门派武功：

日月毒经：通过周围的毒物恢复自己的气血，同时降低对手的气血；

蓝砂手：以迅雷不及掩耳之势攻击单一敌人；

三阴扇法：以诡异的手法使动扇子，同时攻击前排的敌人；

含沙射影：独门暗器手法，可使多名敌人受伤。

邪派：昆仑派
职业：牧
兵器：笛子

简介：位于西域深处、高昌故地的昆仑派众女侠，不仅是用药救人的医生，也是制毒高手。比起峨嵋来，昆仑派攻击性更强一点，一个队伍中如果有昆仑弟子，那么无论队伍的战斗力还是持续作战能力都会有很明显的提升。

门派武功：

昆仑药经：借助草药修炼而成的内功，可救治其他人的伤势；

五毒化诀：通过以毒攻毒之法，可驱除友方一人身上的各种不利状态；

仙鹤梳翎：运用独门秘法，驱使仙鹤将我方一将死之人复活；

药鼎飘香：通过焚烧药鼎中的珍奇药材，可以给我方大多数人进行疗伤；

驱蜂术：驱使毒蜂攻击敌人，伤害视毒蜂数量而定。



超级武林大富翁
●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏状态：近期公测
●官方网站：http://wl.hanghai.com

在我们的幻想中，浪漫都是鲜亮而美丽的。由久游网全新自主研发的3D回合制大型网游《宠物森林》，更是将这一切发挥到了极致。它以莉贝诺平原上神奇的冒险和战争为背景，用独创的冒险竞技系统和庞大的宠物养成体系为框架，结合全新的技能道具化系统以及庄园成长、商业经营模式。精心设计的千万个任务将贯穿在游戏的过程中，各种贴心的设计伴随着玩家成长。



春之旅程

——《宠物森林》全面介绍

纯纯的主角，纯纯的故事

浪漫、温馨、可爱和轻松将是游戏永恒的主题。《宠物森林》将浪漫的故事通过鲜亮画面直接展现在了所有人的面前，无论在你心底的浪漫故事是怎样的风情，相信那一抹亮色是你绝对无法忘记的。《宠物森林》里绚丽的服装，多变的发型，动感十足的人物造型，调皮搞怪的人物表情，又为人物们增加了无数的变化和新鲜感。在《宠物森林》里，我们可以像在玩一个电子的芭比娃娃一样为自己的人物角色打扮，创造出自己认同的Q版替身。那种可爱而又酷酷的感觉是最令人难忘的。



在这样一个世界中，Q版的人物形象无疑是最能够体现游戏风格。在《宠物森林》中，看着可爱的角色一步步的成长，根据自己意愿和希望，做真正的自己，自由快乐地生活着，徜徉在绚烂的莉贝诺平原上，或战斗，或休憩，或交谈，甚或搞笑，自己仿佛置身于游戏之中，创造着那个属于自己的故事，独特而美妙。

全新的冒险，全新的浪漫旅程

在游戏中，采用了全新的冒险模式，将给大家带来全新的浪漫旅程。游戏中冒险地图的形式类似于掷骰子的格子棋游戏，骰子掷出的数字就是玩家前进的格数，而且不同格子将会触发不同的事件，有战斗格，宝藏格，商店格，跳跃格等等；在冒险旅程中，掷出一粒神奇的骰子，通过骰子的点数来决定自己的行走距离，猜猜自己在目的地究竟会碰到什么样的奇妙遭遇。不需要辛辛苦苦的控制自己的角色，鼠标轻轻一点，然后祈祷自己有个好运气，获得个好点数。



不仅如此在游戏中将不再会有单一的冒险旅程，伙伴和竞技模式的加入，令我们的旅途永远不会感到单调。在伙伴模式的冒险地图里，可以独自一个人在地图里徜徉，也可以约上三五好友一起去挑战自己没有办法打败的怪物，而在PK竞技模式的地图里，玩家将会和别的队伍一起比赛，用最快速度击败竞争对手，打倒最后的Boss从而获得最终的奖励。全新的组队冒险大厅设计能够让玩家轻松地找到志同道合的朋友，一起去挑战未知的地图。

宠物森林

●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://mf.9you.com

细节的浪漫，感动你心底

在《宠物森林》的场景中，绚烂、唯美成为不变的主题，无论是草原，峡谷，河流，建筑都洋溢着那份超现实的唯美主义。在唯美风格的背后，精巧细致的设计，相信会感动你心底的每一个角落。

草原上随风起伏的绿色海洋，峡谷里因光线变化而形象多变的山石，碧波荡漾河流中的倒影，建筑物每一个边角，游戏中的每个细节都在游戏开发人员的琢磨下变得异常真实。在《宠物森林》中的场景，不再是单纯的效果图，而是通过细腻的手法将游戏的所要表达的浪漫氛围真实的展现在玩家眼前。而且《宠物森林》的场景，一改以前3D游戏颜色较为昏暗的特点，丰富多变的色彩成为了场景的主题。大色调的渲染，让玩家会有一种欣赏西方油画的错觉，更加深了游戏浪漫气氛的营造。

百变的宠物，旅途更加有趣

在游戏中我们遇到的每一个宠物将会是独一无二的。每个玩家的战斗和生活的方方面面都可以通过自己不同性格、种族拥有不同的属性宠物来完成；不仅如此，在游戏中，宠物还可以通过装备衣服、饰品、武器等等道具来增强自身的实力，令游戏出现更多有趣的变化。

而在宠物养成之中，创新的宠物进化系统的引入会令玩家们的宠物拥有自己独特的体系。不同种族特性的宠物，在满足不同的条件时将会在原有的基础上进化出更加强大更富有活力的全新宠物，形成独树一帜的宠物家族树。P



《探索Online》是由上海北之辰软件技术有限公司历时3年、耗资千万人民币打造的一款新概念大型社区化角色扮演网络游戏。《探索Online》的游戏宗旨是强调真实、自由的冒险。开发团队通过多年来的经验积累以及对网络游戏的观察理解，最大可能性从玩家需求出发，将非传统的创新元素融入游戏中。



环球浪漫探险 ——《探索Online》游戏特色介绍

《探索Online》的世界设定

设计者以15～18世纪西方世界对外拓展时代为背景，通过水陆两种方式，在30多种经典系统的辅助下，让玩家体验最自由的角色扮演。



在这个科技发展的伟大时代，全世界的冒险者都在探索未知的领域。而游戏《探索Online》试图打造一个虚拟的“地球”！各类气象变化，日夜交替，山川河流，海洋陆地，城市面貌，人文风景，动物大观一一移植到游戏中。游戏根据当时的背景将风格主要划分为东西方两大阵营。两种不同的主流文化夹杂其他国家、地区的特色文化让《探索Online》的世界充满精彩的交流和对抗。去伦敦看大本钟楼，去埃及看金字塔，去北京看长城，这些完全都可以在《探索Online》中实现了。近百个个风格不同城市，150多种动物，10多种气候变化，200多种建筑类型。《探索Online》试图还原真实，体现自由。

引擎、画面与游戏内涵

《探索Online》是北之辰开发团队的原创网游，其游戏引擎也是根据国人的游戏习惯量身打造的。游戏独创点线面游戏编辑器，以城市为点、海岸线为线、海洋和陆地为面，根据卫星地图和国家地理资料打造如同地理教科书般的超大游戏地图和世界真实风貌地形。同时该引擎渲染的游戏画面色彩靓丽、活泼大方，以Q版风格表现真实比例的世界环境、建筑造型和人物衣着，在国内网游中可谓独树一帜。这样的风格也可以同时满足不同年龄、性别玩家的审美观。

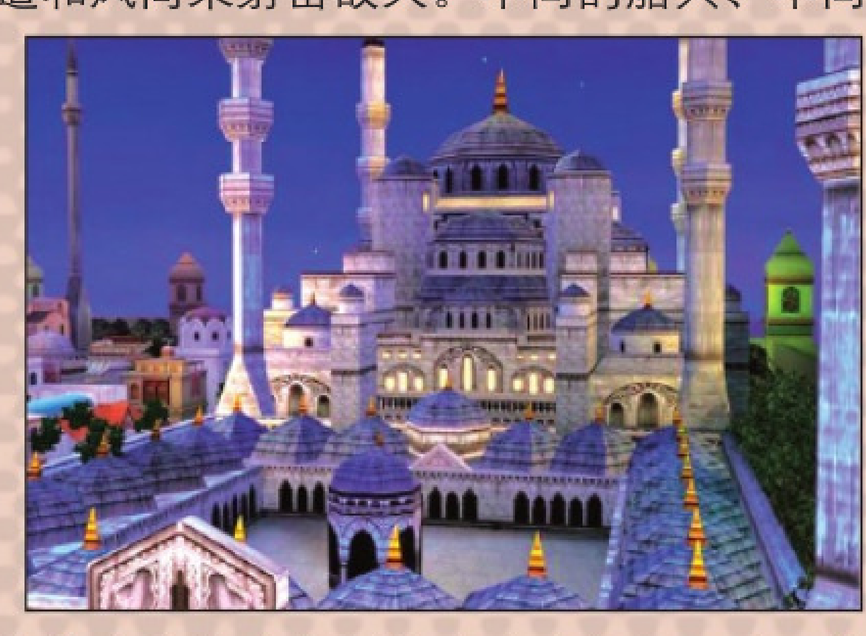


游戏内涵是《探索Online》引以为豪的特色之一。从地理、气象、人文、物种这些环境设定到身形养成、房屋建造装潢、道具打造、金融贸易、航海陆运，各类经典的游戏功能多达30余类。玩家在游戏中，将感受到15～18世纪全球各地区的风土人情，甚至看到历史上的诸位名人，体验到不同于以往的网络游戏人生。



战斗系统的设计

对于网络游戏中的战斗，《探索Online》将颠覆传统给出新的定义。游戏中的战斗大致分为海战和陆战，开发者将即时战略和即时格斗融入其中。例如，海战部分设计成为即时战斗为主的海面大型战斗，玩家需要控制船只的同时，要计算弹道和风向来射击敌人。不同的船只、不同的火炮、不同的角度操作结合玩家的某些特技将变化无穷，演绎真实的大海战。不仅如此，玩家还可以通过接舷，进入另一种模式的战斗，分别控制你的水手和本人通过技能格斗和战略指挥来登陆对方船只消灭敌人。当然这只是海战的小一部分描述。而陆地战斗将延续如今火爆的即时竞技类格斗的模式，体现动作行，操作性和视觉冲击力。



人工智能是《探索Online》的一大亮点！设计师收集大量动物的习性资料，完全还原到《探索Online》游戏中去。玩家不能再用过去的思维方式去猎杀看似柔弱的动物了，因为它们拥有了一定的思考能力。兔子不会轻易让玩家靠近自己，一有动静便会逃跑；猴子等动物将会召集自己的同伴来一起对抗玩家的猎杀；狮子等食肉动物甚至会伏击路过的玩家。不同的动物警觉程度也不同，它们都有一个扇型的视角来观察世界，不同的眼睛对应不同的视角范围和灵敏度，你可以从正面接近一只山鸡，却不能接近一只猫。玩够了战斗，玩家还有可能成为动物学家呢。

探索Online
●制作：北之辰 ●运营：北之辰
●游戏状态：近期内测
●官方网站：http://ts.wulitou.com



《封印传说》的二次转职，将游戏中的人物角色进行了更详细的职业划分。对于玩游戏的老行家来说，转职并不陌生。而对于游戏的平衡性来说，这种职业划分是非常具有意义的，不是有句名言说“选择是痛苦的”吗？了解一下未来的样子，或许对你面临选择时作出重要决定会有很大的帮助！

《封印传说》二转职业分类解析

在《封印传说》中，二次转职后，战士类、法师类都会被划分为两个方向，而召唤类则仍然坚持在培养和控制召唤兽方面获得更深入的发展。以下我们来详细看一下每个职业的具体情况。

魔族

喜欢刺客类型的玩家，不妨选择魔族。在血杀卫二转时，可转职成为血隐罗刹。这种职业属于以高敏捷、高回避、高输出见长的典型刺客。他们不适合像战士那样站在队伍的最前端抵抗强大的伤害，而是利用自己的敏捷与回避，在旁边不断给予敌人打击。另外，他们的“隐身”类技能，是非常具有优势的，只要充分利用，无论练级还是PK，都可无往而不利。

同样由血杀卫转职而来，阴影行者却与血隐罗刹有着巨大的区别。阴影行者属于远程的弓箭手，远程单体攻击和群攻的输出都极高。同时，技能中还可以附加出血、中毒、失明等Debuff，是非常好的远程攻击者。

魔族中的邪魔师，二转后可选择成为暗月法师或者唤魂术士。唤魂术士被誉为魔族的控制大师。



因为他们的技能在牵制敌人方面很有效。如诅咒敌人、放置陷阱等等。而暗月法师则擅长于正面的攻击。暗月法师的技能无论在单体攻击，还是群体攻击方面都表现出色。



而作为魔族召唤类职业的通灵师，二转后会成为诛仙猎手。诛仙猎手是三种族中召唤兽领导能力最强的职业。与其他职业相比诛仙猎手可以同时召唤更多的召唤兽来辅助自己战斗。他们不仅有着高阶版本的通灵师技能，还拥有可以强化同伴之召唤兽的能力。

神族

神族的战士系职业是团队中肉盾的最佳人选。神武士二转后，两个职业为神佑武者和乾坤神君。二者皆为近战的勇士，拥有盾系最强技能。神佑武者的“破魔”“破防”“破攻”都是非常有用的拉仇恨技能，因此可以说是当之无愧的肉盾。与之相比，乾坤神君的优势则表现在强大的攻击力上。双持、控制等多种近战类技能。这使得乾坤神君在伤害输出上占尽优势。

修心仙可以转职为破魔法师和阴阳尊者。作为神族的破魔法师，他们所使用的是元素的力量。另外，一些巫毒类的法术也是破魔法师可以学习的技能。而阴阳尊者则是治疗和辅助性的职业，他们的技能多为增加持续性Buff，从而提高人物的整体能力，在团队中是不可或缺的一员。

至于由训灵师成长而来的控魔猎手，比较注重于与召唤兽的互动。通过各种培养和控制召唤兽的技能，控魔猎手甚至可以达到与召唤兽互相转换HP、MP的效果。

人族

人族可以说是相对中庸的种族，各种职业类型均有涉及。

青龙勇士和白虎行者是人族战士类职业二转后的职业。人族战士的优势在于其特有的元魂系统。基于元魂的基础上，青龙勇士可以发动特有的强大战斗技能，其爆发力非常恐怖。由此，战士类职业中，青龙勇士可以算是伤害输出较高的。而白虎行者属于人族中的远程弓箭类职业，范围性攻击技能和单体攻击技能都可以学习。



人族巫师二转后划分为两条道路：朱雀法师和玄武医师。此二职业中，前者为攻击型法师，而后者则是加血加Buff类的辅助职业，分工明确。

由猎人转职而来的伴灵猎手，他的技能都在原有的基础上有所深入，拥有了更加强力的召唤兽Buff魔法。P

封印传说
●制作：Nflavor ●运营：雷穹网络
●游戏状态：1月15日公测
●官方网站：http://fy.lqn.cn



一声惊雷将我从昏迷中唤醒过来，天空阴沉得吓人，大白天的完全看不见一丝光亮，唯有乌云密布的天空不时闪过一条巨大而又蜿蜒的闪电，一瞬一瞬地照亮着远处的事物。豆大的雨点从天而降，打在身上啪啪有声，冷彻心扉的寒风使劲地吹奏着尖锐刺耳的乐曲，刮得树木哗哗作响……

《梦想世界》召唤兽打造技巧

召唤兽的前世今生

我挣扎着从泥泞的沼泽地上爬了起来，墨绿色的肌肤在偶尔闪现的霹雳面前是如此的惊心动魄。这该死的小魔女，不仅假扮遇难的公主骗取了我的信任与帮助，之后还阴险地给我喝下了歹毒的魔法毒咒。青蛙……这可恶的丑陋的变身魔法！我振作着收拾好沮丧的心情，开始查看自己目前的状况，开始为将来而谋划。作为王子时的武学招式以及魔法技能，此时已经丧失殆尽，剩下的在战斗中恢复魔法值的高级智慧和攻击技巧中的连击，我想应该是青蛙侠客本身具备的能力吧。

红色的披风在劲风吹鼓中发出猎猎的声响，我手抚着最心爱的腰刀——青木，如同手抚着心爱的恋人。凄然拔刀，冷光四射，刃寒如水。招式虽忘，悟性犹在，虽不为人身，但身手矫健依然。当我还是一个王子的时候，我没能成为一名侠客，现在，我成了一只青蛙，我决定做一名让所有人都为之敬仰的青蛙侠客！

凭借着作为王子时的记忆，我知道在明月镇这个四国交界的城市里，游方道士的任务可以给予帮助他的人获得藏宝图，这些藏宝图中记载的宝物当中，可以挖到魔兽要诀。只要有了足够的魔兽要诀，就可以在仙流道人那里领悟到属于我的招式，从而将自己打造成一名强大的青蛙侠客。当然，获得魔兽要诀的途径还有许多，我选择领取游方道士的任务，只是因为它更适合我，通过获得的藏宝图来挖宝得到魔兽要诀的过程充满了冒险的刺激。要想快速成长，反复大量的磨练无疑是最佳的选择！

游方道士的任务

明月镇乃是四国交界的中立城市，通过明月镇的车夫可以直达清岚国、南遥国、加洛国、天宁国四国首都，经过广场巨大雕像之后从西南角的阶梯下去，我在一个水果小车前找到了游方道士。

游方道士的任务其实只有两种类型，一是抓捕一些召唤兽，这个相对比较容易完成，而且接到这样的任务时，肯定能够获得藏宝图的奖励。不过，游方道士对召唤兽的需求并不是很大，所以，抓捕召唤兽的任务并不算多。第二种任务就显得较为频繁了，从掠宝妖怪手中寻回藏宝图。寻找和战胜掠宝妖怪的过程，只要小心谨慎一些，是难不倒有准备的人的，战胜掠宝妖怪并不能每次都能从他手中寻回藏宝图，有时候只能获得一些银两。



长风岛、天水平原、太息林地、幻境海岸以及萤火森林的每一个角落都留下了我寻宝的足迹。当我看着满仓库的各式各样的魔兽要诀，心里满是收获的喜悦。这时，要想获得更多的招式，更好的招式，只有依靠成长中领悟、各种特殊装备或通过魔兽要诀来学习。在挖宝期间我获得了足够武装自己的特殊装备，带追击的精灵护符、50防御的千羽锦衣、37攻击的白金项圈，通过这些不同属性的装备，我的实力又上升到一个新的层面。

学习魔兽要诀

要想学习魔兽要诀上记载的各种招式，必须寻找另外一名具有特殊能力的道人——仙流道人。仙流道人并不难找，四国首都以及集市都有着他的身影，难的是领悟魔兽要诀上的招式时，曾经学会的招式很可能被魔兽要诀上记载的招式替换掉。找到仙流道人之后，我拿出这些日子收集的数十种魔兽要诀，希望能够领悟到一些有用的招式来提高自己的能力。



吸血攻击、冲击、比杀、强力等许多对物理攻击有着大幅加成的魔兽要诀，在仙流道人的手中发出阵阵玄奥而柔和的白光。经过在仙流道人处使用魔兽要诀历练之后，我又辗转从世贡商人处购买了一些属性重置丹将魔力和魅力属性洗掉，加在了体质与力量上面，最后在集市的一个摊位上重金购买了一个可以提升各种资质20的青蛙侠客装饰品。自此，一个强悍的青蛙侠客开始了铲强扶弱的梦想旅途。

梦想世界
●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.henhaoji.com

由天希网络运营的网络游戏《真三国无双Online》已经开始测试一段时间了。随着不断放号，进入游戏体验的玩家也越来越多。很多人发现，这款游戏虽然很多地方和单机版的《真三国无双》系列类似，但也有很多需要重新熟习的地方……

《真三国无双Online》从入门到精通

新手诞生：第一次出门

跨出自己家门后，困扰新人的第一件事估计就是迷路了。其实不用担心，在画面的右上角有个小地图，只要您把鼠标点上去，就会显示几个关键NPC和建筑的位置。也许你对熟悉城里路线没有兴趣，想尽快去野外，那我只能遗憾的告诉你，《真三国无双Online》并没有野外的设定。每个势力的新角色出生后都会出生在相应的城内。每个城由中央广场、西广场和东广场组成。玩家的活动区域就是这么点了。需要注意的是，无论哪个广场，虽然构造可能不同，拥有的功能都是一样的。而且互相连通。



其实新出生的角色，一出家门就会被左慈抓住。他会交给你第一个任务，去找广场上的武官。如果你想，也可以继续逛街。相信大家都想去见几个三国时代的名将吧。那就去回廊，不仅能看见人，还能看见飘扬在空中的巨幅旗帜。走进回廊，我们能看见将军们的职务室都一个接一个并列着。去会会几个自己喜欢的将军吧。比如在赵云的房间，可以接到一些任务，另外，每个礼拜将军都会发给你工资，记得来领取啊。

疆场拼杀：第一次战斗

战斗是《真三国无双Online》最最重要的环节了，也是该系列的招牌。百万销量的大作都是基于无双系列迷人的战斗系统。想参加战斗，除了前面我提到过的左慈给的任务外，新人还可以找练兵官，每个广场都有他的身影，不会找不到他。

对话后选择练兵。 然后就可以选择一个战场去参加战斗了，因为只是纯粹的新手之间的练兵较量，并不会影响到什么东西，只为了让新人熟悉战斗。可以选择下面的“新规作成”自己开一个房间，也可以加入类似蓝框中别的玩家开设的房间，点击该房间，在右边的黄框内可以看到里面成员的等级，考虑下是否要加入。对方是刘备军，加入后就是要在战场上和对方进行撕杀了。



开设房间后，就进入待机房间了。《真三国无双Online》的战斗最多只能实现4对4。也许你觉得好扫兴，不过如果尝试了战斗，相信你会喜欢上它。相当考验队伍的配合哦。你可在左上红框内进行战斗前的各种准备，可以换武器、副将，换上各种消费道具。准备好后就按下“准备完了”。当房间内所有成员都准备就绪后，战斗就会开始。进入战场后，界面和街上可就完全两样咯。不过玩过单机版的玩家对这个界面一定非常熟悉了。

体验剧情：第一次做任务

任务也是《真三国无双Online》里有趣的一环，如果你对玩家之间的激烈对战过敏，可以去做任务。做任务除了能拿各种奖励外，还能拿到只通过做任务才能成长的内政值。而内政值无论是对自己还是对自己势力，都是极其重要的。要做任务首先就要接任务，要说任务最多的地方自然只有酒场了。看，酒场老板有这么多的任务。选择自己喜欢的任务去做吧。接任务时请注意以下几点。



1.注意任务要求人数。如果只是想自己一个人玩，那就不要接多人任务，因为多人任务要求您组满要求人数才能去做。

2.注意任务等级。原则上即使是新人也能去做B级、C级的高级任务，不过为了效率着想最好还是不要这么做。等自己有了更强力点的装备去挑战高难度任务会轻松不少。

3.注意任务接受数，最多只能接5个任务。

接完任务去找广场上的文官，选择执行任务，选择刚才接的任务，就能开始了。每个任务都会有自己的达成要求，可不能漫无目的的乱砍。做任务时要回避一切不必要的战斗。如果达成了任务要求，任务即成功，系统会根据你的任务表现评定一个级别。最差是E，最高为S。每个任务争取拿S级应该是你的目标。任务完成后，回去找给你任务的NPC对话。然后他会根据表现给你任务奖励。当然，如果任务没完成，他会问你是否打算继续这个任务，不想做的任务就可以取消。

真三国无双Online	●制作：KOEI ●运营：天希网络 ●游戏状态：2007年12月7日封测 ●官方网站：http://www.wushuangol.com

《三国志11》这款游戏可以说是《三国志》系列的巅峰之作，无论是在游戏画面、人物设定以及游戏品质都是前代所不能比拟的。下面，就让我们来了解《三国志11》简体中文版，相对于众多前作有了哪些重要改变。



剧本：精选7个历史剧本+英雄集结

游戏收录了“黄巾起义”“反董卓联合军”“群雄割据”“官渡之战”“三顾茅庐”“刘备入蜀”以及“攻打南中”7个以史实为依据的剧本，除此之外，还收录了虚构的“英雄集结”，全作共8个剧本。游戏围绕着霸权之争，逐渐展开剧情，玩家可以从中体验到不同剧本所带来的乐趣。即使对三国志一窍不通，也能轻松找到适合自己的剧本。



地图：与回合制相互融合

此次，《三国志》系列首次采用了完整的3D地图来展现中原面貌。以水墨画为基调，随着季节的更迭，将历史悠久的中原大地呈现在大家面前。为了追求历史模拟游戏的乐趣，游戏以回合制的形式推进。此外，内政的施行也在同一张地图上进行。策略与战术的紧密结合，也通过整张地图展现出新的乐趣。

内政：通过规划来建设理想城市

内政设施共分9种，玩家可通过农业、商业、武装及生产武器等指令建设所属城市，布局城市以保证战略上的优越地位。选择准备开发的内政设施和负责开发的武将后，在3D地图上选择地点。经过一定的回合，便可以建成内政设施。负责开发的武将能力越高，建设就越快。开发的设施不同，城市的发展也是千差万别。玩家可以根据自己的目标，建设属于自己的理想城市。



战斗：活用战法与军事设施

在战斗画面中，通过敌后冲撞，或将敌人引入己方部队所在等战法，有时可以体会到以少胜多的快感。还可以在地图上搭建“军事设施”和“陷阱”，用战法将敌人赶到穷途末路。玩家可以从游戏中体验到策略战斗所带来的爽快。

三国志11
●制作：KOEI ●发行：中视网元
●上市日期：近期上市
●官方网站：http://www.zhuxian.com

“技巧”共分为枪兵、戟兵、弩兵、骑兵、练兵、发明、防卫、火攻八大系统，每个系统都有4个阶段可供提升等级。势力可以通过消耗“技巧点”来研究技巧，并通过学习技能来提升势力的能力。进行内政和战斗时都会获得“技巧点”。玩家要从哪个技巧开始研究，也会影响到整个个统一的过程。

武将：个性迥异，魅力所在

充满魅力的武将令《三国志》系列多姿多彩。在乱世中生存的猛将、智者们都归属于不同势力，每人都拥有各自的特技。此次三国志11突破了历代作品，在游戏中准备了多达100种的特技，可以令玩家从中感受到前所未有的个性体验。全3D的单挑场景终于登场！战斗画面展现出前所未有的速度感与真实感。当武将陷入危机时，属于同一部队的武将便会前来支援。首次实现了《三国志》系列作品的复数武将对决！在激烈的单挑作战中，玩家可以选择“重视攻击”“重视防御”等方针对武将下达命令。积攒足够的斗志后，便可使出必杀技！因此应针对不同对手，选择适合的单挑方针！





舌战：能辩之士，一人可以撼国

“舌战”也可以称作是文官、智将之间的“单挑”。利用“话题”牌与谈话技巧与对方决一胜负。“话题”分为“故事”“道理”“时节”三种，其中又有大中小的强度差别。“谈话技巧”则有着特殊的效果，对自己与对方的怒气都有着重大的影响。每个回合辩论双方分别打出“话题”与“谈话技巧”的纸牌，心理状态栏首先变为0的一方即为失败。此外，“怒气槽”达到最大值后，辩论者就会转为激愤状态，玩家便可趁此机会反败为胜。

漫步者新品亮相2008年国际消费电子展

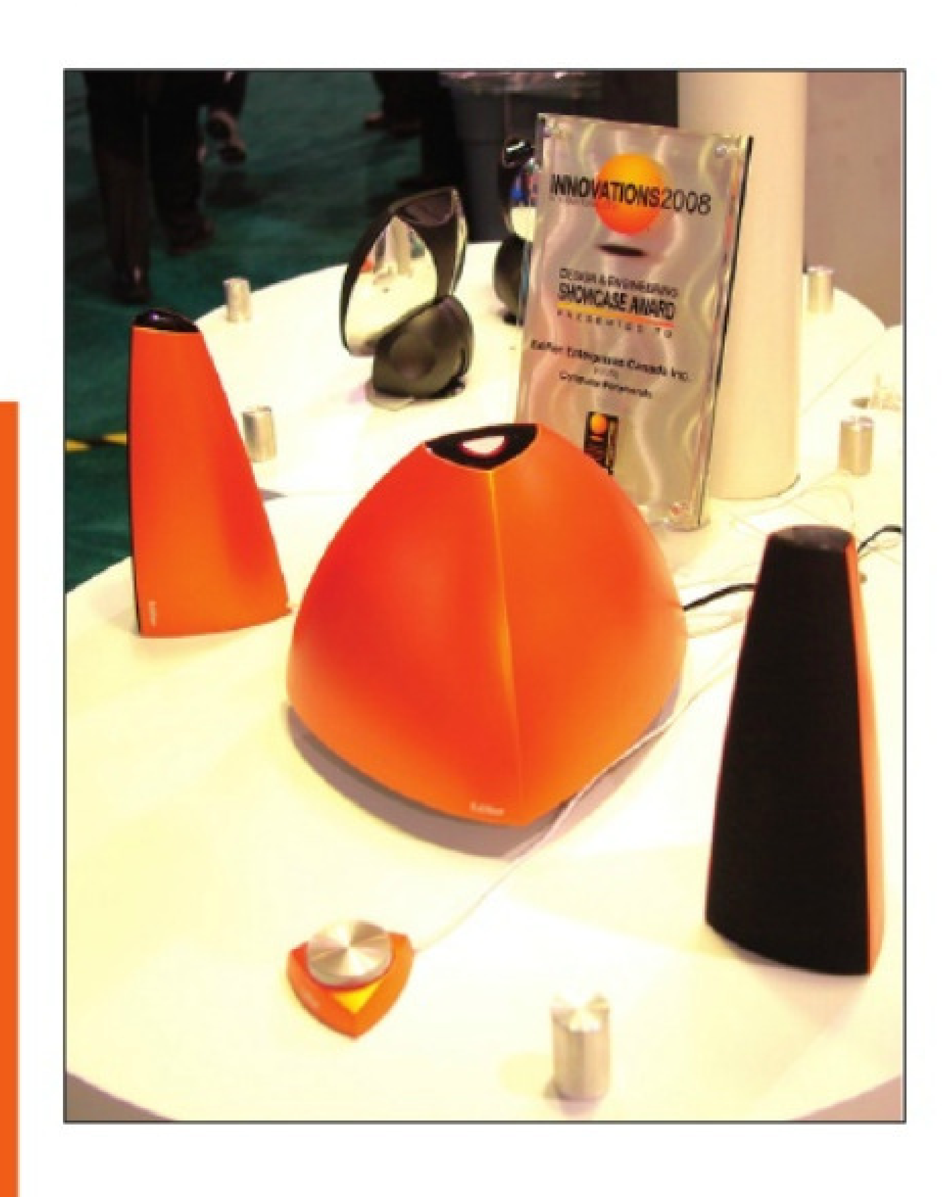
（CES展会）

2008年国际消费电子展（CES展会）在美国拉斯维加斯举办。对于消费电子行业来说，这是世界上最大的年度贸易展。

作为一家国际知名的音频设备厂商，来自爱德发集团的漫步者品牌在2008年的CES展会上正式颁布了其电脑多媒体音箱家族中的三款产品。这三款产品在CES展会和德国汉诺威工业设计论坛中均获得了殊荣，他们分别是E3350多媒体播放器、红外无线音频系统和S730多媒体播放器。这三款产品将在2008年初全球上市。

漫步者因为E3350电脑多媒体播放器和红外无线音频系统而获得了CES展会的2008年音频组创新大奖的殊荣。这一奖项是由一些行业内的出色设计者、工程师、以及媒体成员共同评定的，此奖项设立的目的是为了奖励杰出的设计与工学电子类产品。红外无线音频系统在音频组中获得此殊荣；E3350在电脑外设类中获得奖项。红外无线音频系统作为漫步者新型的S730的电脑音箱，被在德国举办的汉诺威工业设计论坛评选为最佳设计奖。





爱德发集团的CEO主席和创立者张文东先生表示，这个展会给我们提供了一个机会，使得我们可以向很多客户、媒体以及来自世界各地的展会参与者展示即将上市的产品和技术，给了我们与用户和媒体相互交流和沟通的机会。他同时还说，随着网络、影像和音乐的流行，对电脑的高品质音响效果及其他电脑设备的需求呈几何级数的增长。这些所获得的奖项意味着我们继续实现着我们创造更加优秀的声音、设计以及产品价值的目标。

漫步者的获奖产品在展会中的爱德发公司展台上展示。为了完善家庭音频体验，漫步者特别运用了无线设计的解决方案，使用了一种超低损耗且没有任何压缩的红外技术。该系统包括一个红外线发射器、红外线接收器、一台高功率的D类放大器，箱体材质均为铝外壳，另外还包括一对可选喇叭。

漫步者的新型产品以及其主流产品在拉斯维加斯的会展中心的展台展出，CES展会获奖产品将可以在Sands Expo当中的设计工程创新荣誉展示厅内展出，同时还将提供新产品的技术信息以及产品照片。

关于CES展会

从1989年开始以来，CES展会创新奖作为一个全球性优秀消费技术奖项，旨在评选最优秀的设计与工程产品。展会创新奖是由CEA和IDSA所资助。CEA是国际电子消费展会的主办者和世界最大的消费电子类贸易会。IDSA代表了业内设计的最新理念，其使命是在于推动产业的教育化和信息化、交流以及流行。

关于德国汉诺威工业设计论坛

历经50余年，德国汉诺威工业设计论坛已经在汉诺威展览中心深深扎根。该论坛始于1953年，是作为业内优秀设计产品的一种展示会。该论坛在2000年得到扩充，其范围包括新的iF国际设计论坛。





头牌新闻

完美时空召开"完美盛典"新闻发布会

■ 本刊记者 大漠小虾


竺琦（右）和任贤齐共同引燃"完美盛典"的"圣火"

1月21日，完美时空在北京昆泰嘉华酒店召开首届"完美盛典"新闻发布会。完美时空高级副总裁竺琦、副总裁王雨云以及影视红星任贤齐出席了本次发布会。发布会在一场极富现代感的民族舞蹈中拉开序幕。随后，完美时空高级副总裁竺琦就本次活动发言。他在发言中表示，完美时空自成立以来一直受到了广大玩家的热情支持，正是因为玩家对完美时空的喜爱才成就了公司现今的地位。"完美盛典"就是为了能把更多的快乐奉献给广大玩家，让玩家能真正体会到完美时空对他们的关切。此外，《诛仙》游戏代言人任贤齐也现身发布会现场，并借发布会号召更多人快乐游戏，让更多人参与到"完美盛典"中来。任贤齐在发言中表示："网络游戏已经成为现今社会的一种文化潮流，许多娱乐元素都开始以网络游戏为中心展开，而此次的完美盛典活动也是如此。"之后，竺琦和任贤齐共同接过圣火精灵手中的火炬，引燃了象征本次"完美盛典"的"圣火"。据悉，从今年2月份开始，"完美盛典"的圣火精灵还将携带圣火前往国内5座城市，与当地的完美时空玩家一起分享"完美盛典"的系列活动。P

晶合热点

风云榜汇集网游精英，腾讯网用户选出年度最佳游戏

2008年1月24日，由腾讯网主办的"2007中国网络游戏风云榜"在北京正式发布。

"中国网络游戏风云榜"自2004年创始至今已历4届。在颁奖大典上，盛大、网易、网龙、巨人、完美时空、九城等网游行业主流厂商高层共聚一堂，是中国网游行业一次阵容豪华的盛典。


风云榜最受欢迎十大网络游戏颁奖现场

截至1月10日投票终止，共有超过450万玩家直接参与2007年风云榜的票选，总票数达到创纪录的553万票。其中主榜六大奖项的总票数为470万票，"十大最受期待网游"与"十大最受欢迎网游"的票数分别占到总票数的32%和24%。《魔兽世界》《劲舞团》《征途》《跑跑卡丁车》等10款游戏荣膺"十大最受欢迎网游"称号。而《地下城与勇士》《英雄无敌》《赤壁》等被认为可能冲击2008中国网游市场整体格局的游戏，在"最受期望网络游戏"项目金榜题名。最佳MMORPG网游、最佳休闲网游、最佳原创网游及厂商10强的名单亦在盛典上同步发布。与六大主榜的激烈角逐相比，"风云人物系列访谈""谁是中国策划MVD"和"寻找Qzone达人"等三大副榜同样吸引了玩家的注意力。

腾讯游戏频道负责人表示，腾讯一直致力于为网游厂商和玩家搭建一座桥梁，让双方可以顺畅的交流和沟通。腾讯拥有2.9亿在线活跃用户，覆盖90%的网民群体。尤其是年轻新贵一族，他们对新生事物敏感，与网游玩家存在着高度的重合。这也是此次中国网络游戏风云榜投票数量和参与热度创造新纪录的原因。

IBM进驻uWorld


优万公司总裁叶蓬（左）和IBM中国研究院院长李实恭博士（右）

伴随着3D互联网的呼之欲出，3D虚拟世界已经成为全球互联网新热点。美国"Second Life"（第二人生）的巨大成功就是最有力的证明。而这一切在拥有1.6亿网民的中国却是刚刚起步。2008年1月24日，"开启无所不能的互联世界"——优万公司和IBM战略合作签约仪式在北京希尔顿大酒店举行。《由我世界》（uWorld）是优万公司开发的国内首个"Second Life"类型无缝中文3D虚拟世界，这次与IBM展开合作的主要内容是虚拟世界互联互通研究、虚拟世界互联互通平台业务模型研究以及在"由我世界"中建立IBM中国主题场景等。IBM中国研究院院长李实恭博士表示，将把《由我世界》接入IBM的虚拟世界互联互通平台中，并与优万等中国乃至全球领先的3D虚拟世界提供商一起，设计适合平台运营商、平台上连接的虚拟世界运营商、企业客户、个人客户的业务模型。同时，一座"虚拟IBM大厦"包括"虚拟IBM中国研究院"将在《由我世界》中破土而出。这标志着IBM将作为首家IT企业正式入驻"由我世界"。

网龙公司获得多个游戏奖项

2008年1月24日，2007腾讯“中国网络游戏风云榜”票选结果揭晓。其中网龙公司荣获“2007十强网游运营商”，旗下数款原创网络游戏更赢得众多玩家们的好评，获得“2007最受欢迎网络游戏”“2008最受期待网络游戏”“2007最佳MMORPG”“2007最佳原创网络游戏”等多项大奖。

久游网荣获2007年度中国游戏产业年会8项大奖



久游网获得的奖杯

近日，在第4届中国游戏产业年会颁奖盛典上，久游网荣获年会评选的八大奖项。其中董事局主席兼总裁王子杰荣获“年度最具影响力人物”奖，同时，久游网还荣获“十佳游戏运营商”“十佳游戏开发商”“中国民族游戏海外拓展”以及“2007年度中国游戏产业年会特别奖”。久游网旗下的《劲舞团》荣获“2007年度十大最受欢迎的网络游戏”，《劲舞团》《超级舞者》荣获“2007年度十大最受欢迎休闲网络游戏”。此外，备受玩家期待的《仙剑Online》荣获“2008年度最受期待的网络游戏”。久游网在2007年取得了长足进步，截至2007年12月底，久游网总注册用户数突破2.6亿，最高同时在线账户数突破百万。久游网计划在2008年推出五六款休闲类和三四款大型网络游戏，谋求更大发展。

Blizzard叫停国外自制NDS版《星际争霸》

可能很多玩家都知道NDS版《星际争霸》的自制游戏《StarLite DS》。

这一游戏由国外的爱好者开发，完全按照PC《星际争霸》的第一作来制作。最新的0.03版已经可以进行简单的游戏并支持WiFi联机了。然而近日开发者之一对外表示，这一自制游戏的开发将会就此终止，因为《星际争霸》的品牌持有者Activision Blizzard已经施加了压力。为避免受到司法起诉，他们放弃了这一自制游戏项目。尽管Activision Blizzard的这一要求十分合理，但作为玩家来说，这款著名的游戏不能移植到NDS，多少还是有些惋惜。

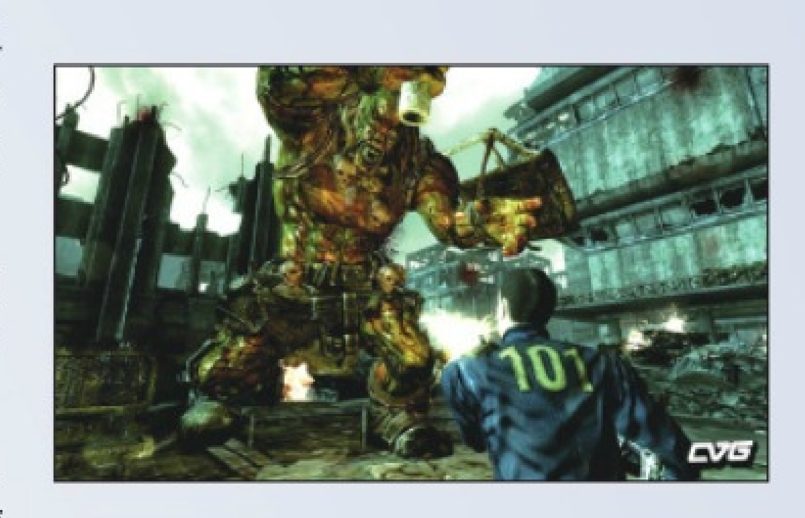
In-Game Media网游传媒盛装启航

2008年1月22日，In-Game Media网游传媒在北京召开“启动仪式暨记者招待会”，新任总裁陈念端率管理团队首次集体亮相，正式对外宣布其应用解决方案已成熟并开始投入运作，同时宣布了包含多家知名企业在内的合作伙伴。新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟亲自到场致辞祝贺，盛大互动娱乐有限公司总裁唐骏、上海天街广告有限公司总裁陈铭豪、安瑞索思(中国)有限公司首席执行官应宜伦、ASIAICC GROUP首席执行官贺欣浩等纷纷到场捧场，并热烈讨论了网游作为新媒体的发展趋势和未来。中国广告协会互动网络委员会秘书长陈永，向In-Game Media网游传媒颁发了中国广告协会互动网络委员会理事证书。目前，In-Game Media网游传媒已与Intel、Sony、麦当劳、可口可乐、百事可乐、上海大众、Google、Nike等各领域的知名品牌都已开展了成功的合作。其中为“Nokia N81”定制的与“疯狂赛车”游戏的IGA深度合作、可口可乐迎新年倒数活动、为“妙脆角”定制的线上线下相结合的促销活动等都获得了很好的效果。

晶合新作

《辐射3》公布最新画面

老实说，即便是足以载入游戏业历史的佳作，如果时间拖得太久才出后续作品，也不是一个明智之举。采用《上古卷轴4》的Gamebryo引擎开发的《辐射3》最近发布了新图片。从游戏图中我们可以看到，可以选择第一人称视角来进行游戏。



游戏背景设定在2277年的华盛顿特区，主角诞生在由一艘航母残骸上发展起来的城市避难所中。其他的细节仍然继承前两作的特点。不过，以第一人称来进行射击，游戏开发商必定要在和战斗射击有关的元素上花费更多的心思。但不管怎么说，玩家仍在期待这款作品。

《鬼屋魔影》宝刀不老推出新作



比起《生化危机》《寂静岭》《钟楼》这样的日式“恐怖”西餐，《鬼屋魔影》才是真正的欧洲主菜。但对于世界玩家来说，也许它的口味有些过于清淡了。虽然人们都把目光集中在那些日本公司的恐怖游戏上，但是，《鬼屋魔影5》仍然在向我们缓缓走来。超自然现象探员爱德华·卡恩比将再次陪伴恐怖游戏爱好者们度过春天的阴暗夜晚。

晶合人物



电波美女Maggie

周杰伦领衔的电影《大灌篮》就像串诱人的葡萄，尽管美味可以想象，但是在它上映前的1月25日，名为《XBA



大灌篮》的游戏已登陆国内网页游戏知名运营平台“我要玩”（51wan.com）进行大规模不删档内测，你可先在网络上充分享受篮球运动的无穷乐趣。为配合《XBA大灌篮》在51wan.com的不删档内测，双方将共同举办丰富精彩的促销活动，向玩家送出游戏币、双倍训练卡、财富金卡等总价值十多亿的游戏装备。同时，作为51wan.com的形象代言人和亲和大使，在香港乃至大陆均拥有较高人气的青春偶像、美亚电影台主持——电波美女Maggie，将以“豆腐西施”的卡通形象参与活动中的“疯狂豆腐”环节。作为天下明星有限公司旗下力捧的新偶像，Maggie不仅成功主持过Sony公司新版PSP 2000大型新品发布会，更在《爱……门大》和《地狱第十九层》两部热门影片中有过出色的表现。自从担任51wan.com形象代言人和亲和大使以来，Maggie以清新的形象和独特的气质，深受广大51wan.com玩家的拥戴。此次Maggie版“豆腐西施”的全新卡通形象，相信会使她的Fans对她有新印象。



晶合声音

■本刊记者 小虾

“《英雄之门》一定会很好！”——专访北京游侠网总经理张福茂

大众软件：首先，请介绍一下北京游侠网吧。


北京游侠网总经理张福茂

张福茂：大家听到这个名字可能很熟悉，其实北京游侠网是一个纯粹的游戏研发团队，中澜惠基是游侠网开发的《英雄之门》在大陆地区的运营公司。

大众软件：我们看到北京游侠网在2006年已经启动了WebGame的研发计划，当时为什么想到要开发WebGame?

张福茂：其实开发一款好的WebGame一直是我们的愿望。大家希望开发一款能够在Web上玩、又能方便地移植到手机上去的游戏，这样无论是上班下班还是坐车，随时随地都能玩了。直到2006年，大家终于聚在一起。

大众软件：进入2008年，国内市场上的WebGame一下子多了起来，其中绝大多数是代理的产品。您是否觉得开发一款《英雄之门》有些得不偿失?

张福茂：我觉得很值。虽然这款产品开发了很久，从时间跨度上甚至超过了一款大型网络游戏的开发时间，但我们越来越觉得这是一款有内涵的游戏，越来越接近我们心目中的目标。《英雄之门》目前的规模可以说已经超过了一般的网络游戏，游戏的数值非常复杂，装备、宝石、养成等各大系统交错配合，非常庞大。游戏充分借鉴了《英雄无敌》的精髓，应该非常符合中国玩家的胃口，所以我们从不后悔做自主研发。

大众软件：怎么看待《英雄之门》的前景？怎么看待现在国内WebGame风起云涌的形势?

张福茂：《英雄之门》一定会很好。《英雄之门》目前刚刚锁定版本，就已经有韩国、日本和欧美众多国家的公司前来洽谈代理业务。我们已经以非常理想的代理金签约华义国际在我国台湾省投入运营，预计3月份就可以开服。所以，我们有非常明确的目标，就是要做WebGame中最好最大的。目前市面上所有的WebGame几乎全是一个面孔，很多玩家一想到WebGame就是策略游戏，大家都内容疲劳。所以，我们的游戏一定会给人耳目一新的感觉。



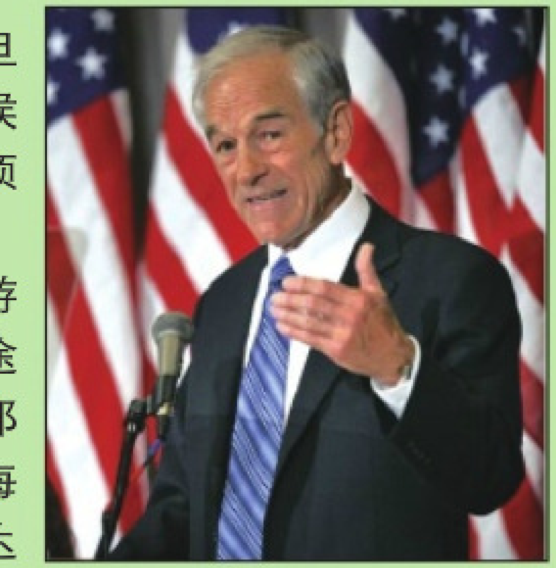
晶合快评

《魔兽世界》里拉选票

■本刊记者 生铁



综观整个1月份，最吸引眼球的新闻莫过于美国共和党总统候选人在《魔兽世界》游行拉选票的消息了。这位前卫的总统候选人是何许人也？他是来自德克萨斯州的共和党众议员罗·保罗（Ron Paul）。这位总统候选人的老本行是妇产科医生，自20世纪70年代以来就一直是德州的众议员。

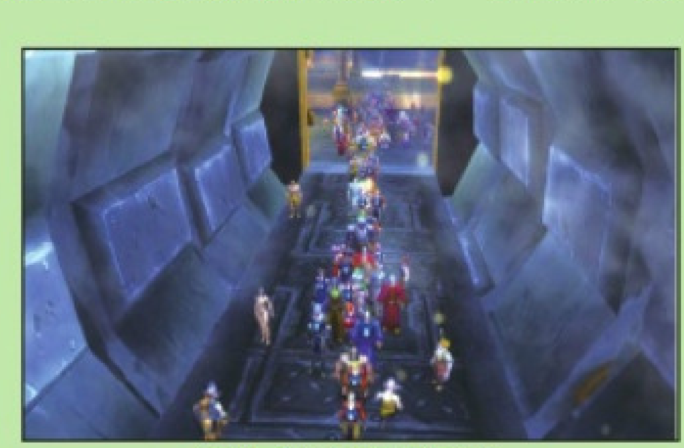

共和党众议员罗·保罗

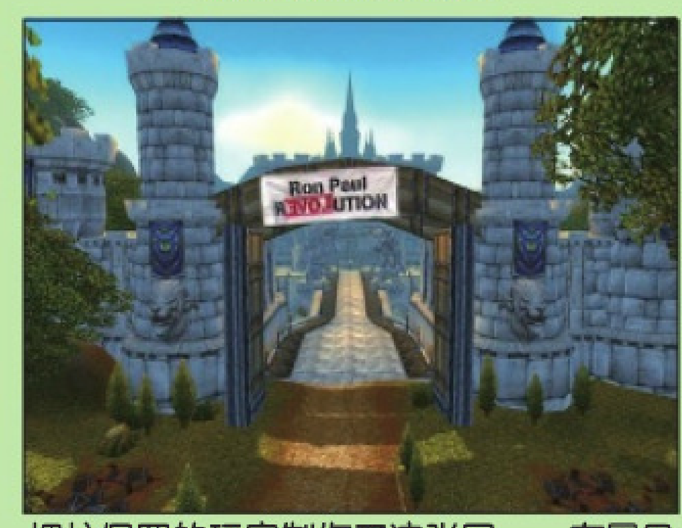
2008年1月1日元旦晚上，美国共和党总统候选人Ron Paul亲自带领200多人在《魔兽世界》里举行拉票游行。整个游戏从联盟铁炉堡集合，途径暴风城，再游行去西部荒野，然后又去藏宝海湾，坐船过海，最终到达部落主城奥格瑞玛。在游行队伍里，不乏刚刚注册账号的共和党工作人员。

总统竞选拉票的方法向来就是花样百出、因地制宜，在网络游戏里游行虽然是新鲜事，但大家也见怪不怪了。

而且保罗先生这次在《魔兽世界》美国服务器里的行为，也符合他本人善于拉动外围群众的特点。他在2007年11月，曾在一天之内通过互联网获得捐款400万美元——而提供捐助的网民据说有70%都是第一次做政治捐款。

不过他在游戏里拉选票的行为，可没得到多少玩家的好评。一些美国玩家认为即使他做再多的游戏游行，也还是无法进入总统选举最终的角逐。还有些玩家干脆骂道：“让讨厌的政客滚出我们的服务器吧！”


游行队伍整装待发



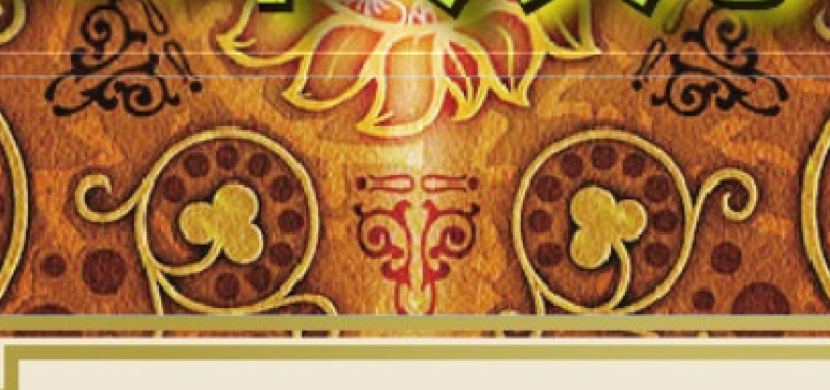
拥护保罗的玩家制作了这张图——在暴风城的城门上贴出了欢迎保罗的标语

不过，我也想对广大的美国玩家们说一句——即使总统不进游戏，我们仍要注意做好自身防沉迷工作！

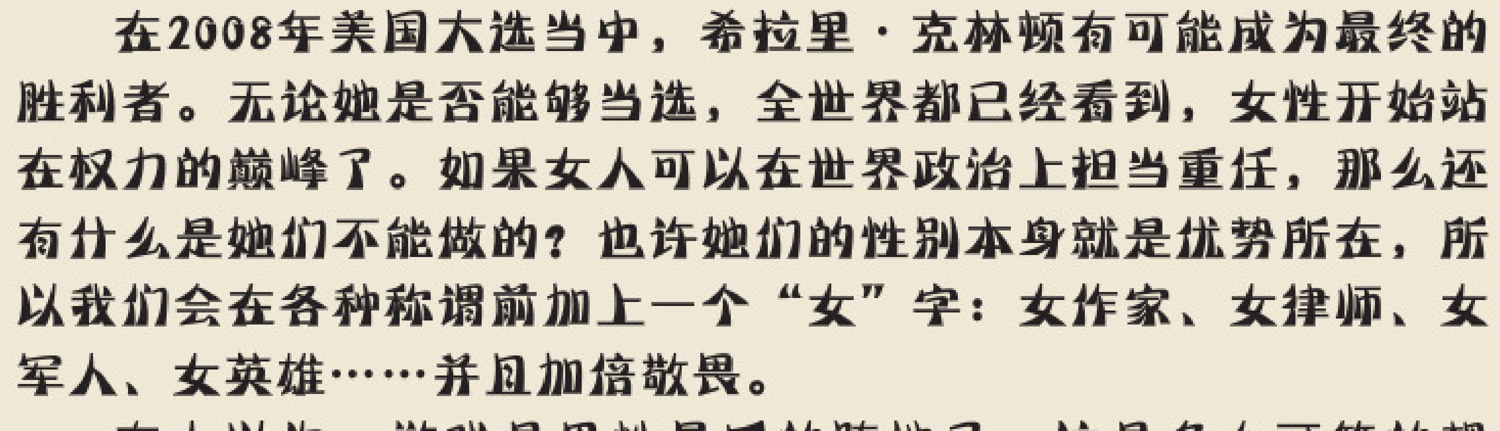




霹雳娇娃
——2008年令人心动的女人们



■策划 本刊编辑部Suki
■执笔 Suki、格瑞芬、妇女之友



在2008年美国大选当中，希拉里·克林顿有可能成为最终的胜利者。无论她是否能够当选，全世界都已经看到，女性开始站在权力的巅峰了。如果女人可以在世界政治上担当重任，那么还有什么是她们不能做的？也许她们的性别本身就是优势所在，所以我们会在各种称谓前加上一个“女”字：女作家、女律师、女军人、女英雄……并且加倍敬畏。

有人以为，游戏是男性最后的阵地了，这是多么可笑的想法。看看你们的阵地，那里早就有了女性的身影。欧洲媒体将劳拉评选为“历史上最成功的电子游戏女主角”，事实上，她是历史上最成功的游戏主角。我们还有许多可以列举出来的例子，以证明游戏中女性角色的重要，但归根结底的原因在于一条：同样一件事，女人做起来比男人要好看。所以劳拉比印第安纳琼斯强，克莱尔比斯巴达国王强，养个女儿当明星比儿子强。

那么，下面就让我们一起来看看，2008年有哪些令人心动的女人。





古墓丽影——地下世界

Tomb Raider：Underworld

类型：动作
发行：Eidos
制作：Eidos
上市日期：2008年第四季度
本作女主人公：最性感女性

历史告诉我们，再辉煌的王朝最终也有陨落的一天，那些曾经叱咤一时的英雄，也不过是传说故事里记载的一个名字。唯有那些深埋地下的古迹能够勉强忍受岁月的刷洗，成为传颂过往的典仪，等待后人开启。今天，唤醒那些沉睡于地底的古老精灵的，是一个叫劳拉的女人。《古墓丽影》塑造了游戏史上最成功的女性角色，劳拉的知名度甚至超过了游戏本身，最初对这个角色的定位就注定她的不同凡响。劳拉全名为劳拉·克劳馥（Lara Croft），英国人，是克劳馥家族的第11代女伯爵。拥有这种身份的人本来应该是出入高档会馆，结交社会名流的，但劳拉显然是个例外。由于在她尚未成年之前，双亲各自意外亡故，导致劳拉经历了不同寻常的磨砺，然而这灾难般的经历却将劳拉本性中的探险精神和天赋完全释放出来。9岁的劳拉，在空难事故中幸存下来，在之后的10天里独自穿越了地球上最险恶的地区之一——喜马拉雅山，并最终脱险。15岁之前，她在体操方面的能力便已达到奥林匹克水准。从9岁起，劳拉跟随父亲往返于世界各个考古发掘地，积累了丰富的历史、自然、考古等方面知识。迄今为止，她已经发现了15处震惊世界的古迹，这包括从《古墓丽影》1代到《地下世界》讲述的故事。1999年，在《古墓丽影——最后的启示》（Tomb Raider：The Last Revelation）里，劳拉生死未卜，人们以为她死了，甚至在2000年推出了《古墓丽影——历代记》（Tomb Raider：Chronicles）纪念她。然而3年后，“黑暗天使”降临，劳拉重返人间。于是，人们才知道自己有多傻，劳拉怎么会死呢？劳拉的探险只是刚刚开始。

《古墓丽影——地下世界》严格来讲是这一系列作品的第8部，按照情节来讲，是《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider：Legend）的后续。这次，劳拉将前往墨西哥南部地区探寻玛雅文明留下的遗迹。故事围绕古代玛雅历法展开，在玛雅文化中，一年有5～6天被称为“禁忌日”，而劳拉正是要通过这个契机前往未知的神秘世界。为衬托这位身手矫健的“女印第安纳琼斯”，游戏还为劳拉设计了两个男性助手Zip和Alister，前者为劳拉提供技术支持和后勤保障，后者则为她提供咨询支持。就这样，在两个男性大宅的帮助下，劳拉踏上了惊心动魄的旅程。

要想了解《古墓丽影》，首先就要从图像开始，这并不是一个肤浅的问题。作为一款以考古探险为背景的动作游戏，《古墓丽影》最突出的亮点就是再现了许多古老文明遗迹的场景，让玩家置身其中而心生敬畏。在强大的图像引擎支持下，游戏高度真实地塑造了一个玛雅古墓群，并辅以真实的天气系统。为此，制作组曾前往实地调研，拍下大量图片以确保游戏画面真实可信。劳拉与环境的互动性达到前所未有的高度，她会在泥地上留下脚印，之后的雨水则会将它们



历代劳拉形象图
一代的木偶人
二代的肌肉人
三代改进不大
TLR中已经小有模样

冲刷干净，她还有可能会因为石头表面的水渍而滑倒，而操作者也会通过视觉感觉劳拉的淋湿状态。

说实话，如果《古墓丽影》的主角是个男人，可能这个游戏根本走不到今天。劳拉不仅表现了女性和严酷环境的巨大反差，更用全新方式诠释了“性感”的定义。从一代开始，劳拉的大胸就成了人们注视的焦点，但在普遍大胸的西方人眼里，劳拉真正的魅力并非全部来自于凹凸有致的身材。劳拉的魅力来自两个反差，一个就是刚才提到的柔弱女性和严酷环境的反差，另一个就是其贵族血统和考古探险家身份的反差。女性一向被认为是柔弱、感性的角色，而劳拉偏偏拥有探险家的身手和考古学家的理性，而这一切又都发生在本该养尊处优的贵族身上。于是，劳拉成就了一个几乎不可能的人格，再加上她那曼妙的身姿，让人觉得只有用“性感”一词可以勉强形容。随着制作技术的日新月异，现在的劳拉早已今非夕比。从一代见棱见角的多边形到今天柔化处理后的完美体形，劳拉的身材也经历了矫枉过正的过程。蓝色背心和棕色短裤伴随了她大部分时间，那时大时小的胸部表现出设计者不同时期的不同思路。但对于我们这些玩家来说，劳拉没有变，看看历代劳拉的对比图，尽管是那么的不同，但我们始终感受到那是同一个人——劳拉。

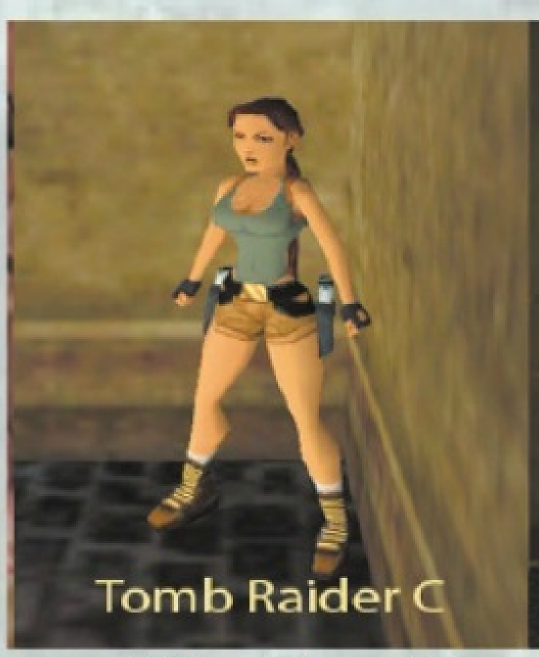
精美的造型只是一半，协调的动作赋予她生命和灵魂。《古墓丽影》在游戏内容上一贯重视动作因素，在《古墓丽影——地下世界》里，劳拉将再一次大展身手。加速跑的设计再一次被用于这个游戏当中，你还可以利用加速跑来一个超级跳越。劳拉拥有一个可以弹射的抓钩，可以在很多场景中派上用场。此外，在本作当中，劳拉真正做到了“解放双手”，她可以两手使用武器瞄准不同的目标，或是一只手拿物品、做动作（例如拿火把、攀爬等），另一只手开枪射击。由于背景故事的设定，本作中劳拉要面对一些奇怪的敌人，它们大多是玛雅文明中传说的生物，当然，和以往的敌人并没有本质上的不同。早在《古墓丽影》一代和二代的时候，这个游戏还是偏重解谜多过动作的，在后来的作品中，动作的成份越来越重。在“地下世界”中，我们很高兴地看到谜题又回来了，这让《古墓丽影》重新回到脑力游戏的轨道上来，毕竟劳拉是一个考古学家，不是一个忍者。

我们有理由期待《古墓丽影——地下世界》，作为一款同时在PC、PS3、Xbox 360、PS2、Wii、NDS多平台发行的作品，其制作力度毋庸置疑。不管怎样，劳拉回来了，带着她的背心、短裤和双枪，去做一些大男人想都不敢想的事情。如果有一天，地球上出现一个真的劳拉，不知有多少人要拜倒在她脚下，而又有谁敢说配得上她呢？



风靡全球的游戏《古墓丽影》当然脱不开被改编成电影的命运，而最初拍摄前的争论焦点，自然是围绕谁来饰演劳拉展开的。这的确是一个难题，要做到外形像劳拉或许不难，但在气质方面达到这个虚拟人物的水平可就不容易了。最终选定的是以性感著称的安吉丽娜·朱莉，她先后在两部《古墓丽影》中饰演劳拉。令人遗憾的是，安吉丽娜·朱莉只是简单模仿了劳拉的外形，丝毫没有表现出考古学家和英国贵族的气质。不错，她的胸是很大，但当她撅起被认为是性感的嘴唇时，只代表着下一秒种拳头就要在某个人的脸上硬着陆了。劳拉并不暴力，虽然我们在一些插画和海报中也曾看到她怒目射击的表情，但并不暴力。她应该是一个安静、冷静的人，除非直接防碍到她的行动，否则劳拉不会使用武力去解决问题，她的所有身份都应建立在贵族和学者的基础上。电影中那个在教堂里肆意把脚搭在椅子背上的女人，不过是个大胸脯特种兵而已。

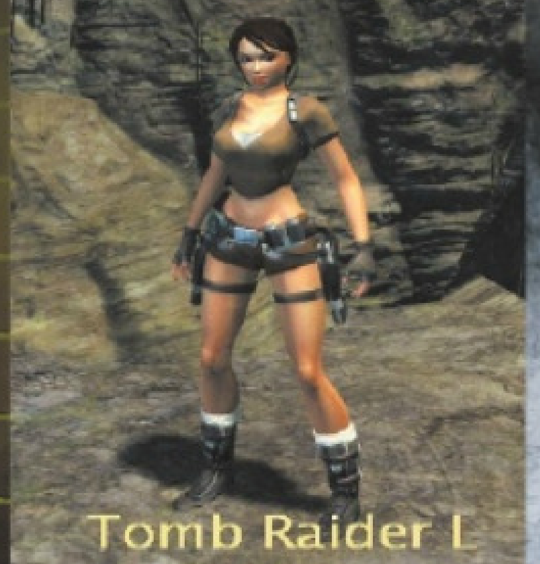




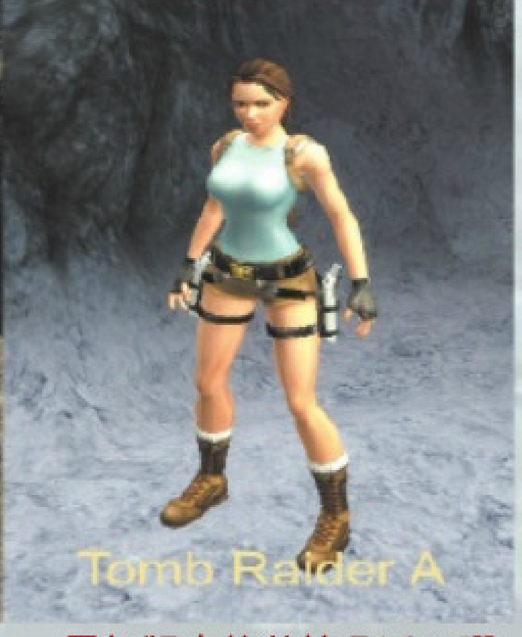
扁脸、大胸——丑！



线条较前作顺眼许多



完美的身材比例



周年版中的劳拉几近无瑕



类型：养成
制作：Gainax
发行：北京娱乐通
上市日期：2008年
本作女主人公：最多元化女性

作为1991年诞生的美少女养成游戏的鼻祖，《美少女梦工场》从与玩家见面之日起就风靡兴盛开来，不但令众多男性玩家倾心于培养不同性格的少女，也鲜有地吸引了大量的女性玩家进入游戏世界。

2008年，《美少女梦工场5》的简体中文版终于要和广大玩家见面了。虽然日文版已于2007年发行，但鉴于语言的障碍，影响了该系列最新作与国内玩家的“亲密接触”。随着简体中文版面市日期的临近，相信那些曾经通过这些美少女们编织自己梦想的玩家会激动不已。

本作中，仍由被誉为“美少女梦工场之父”的赤井孝美担任总策划和角色设计。游戏的最终目标也传承了该系列一贯的原则——把女儿培养成为公主。玩家扮演的角色是一名在王国内远近驰名的勇士，突然有一天，身为魔族的吉普委托玩家照顾一名10岁的少女。原来，这名少女是王国公主候选人之一，然而也正是由于这样特殊的身份，使得她被国内的反动势力视为异己，生命安全受到威胁。吉普为保护她，使用“界点Gate”进行了逃亡，并且前来寻求玩家的庇护。逃亡生活带来的后遗症就是，少女失去了之前的部分记忆，一心以为自己是个平凡的女孩。虽然魔族的吉普会运用魔法力量来帮助玩家和少女，但女孩最终会依据玩家的抚养方式长大成人。因此，玩家的一举一动对她来说都是具有决定性作用的。

本作的舞台分为天界、魔界、妖精界、星灵界和人界5个部分，以人界为中心。该系列的前作都是以中世纪欧洲为蓝本，而在《美少女梦工场5》中，玩家将会看到很多现代元素，像电视、网络、手机等；同时，因为是五界并存，所以还会有怪物、妖精等奇幻角色的存在。

本作采用了Motion of Emotion（MOE）的表现形式，也就是少女的各种状态都是通过其动作来反映的。像她开始唉声叹气的时候，玩家就要注意一下是否她有烦恼了，或是当她身体情况不佳的时候，她会自己在床上休息等。

游戏中最值得一提的是，“母亲”这一角色的引入。前几作中，不管玩家是男是女，都只能以父亲的形象出现；而在《美少女梦工场5》里，玩家可以选择作为母亲来培养女儿。或许你会好奇，家长性别的变化，对角色的成长到底会有哪些影响？呵呵，容笔者卖个关子，还是待玩家亲身体验一下自己得出结论吧。

本作除保留了前作中性别、姓名、生日、血理等可由玩家自由设定外，还增加了玩家本人的职业设定，玩家可从老师、公司或店铺的经营者、公务员、公司职员、自由职业者中任选其一。当然，这些不同的职业也影响了玩家的金钱收入以及信用度。

在培养女儿的过程中，本作加入了“教育方针”的设定。和现实生活中一样，等孩子到了青春期之后，如果你选择过严或是过松的教育方式，极有可能引发女儿对你的不满或是不信任，因此在这一时期玩家要特别注意。

除上文中提到的内容外，少女的每日饮食、零用钱的发放、门禁时间的早晚、打工和学习时间的安排、礼仪的培养、独立性与协作性的养成……这些内容都是身为家长的你所要仔细考虑的。女儿的综合素质高低包括了体力、精神力、运动能力、智力、领导力、气质、魅力、抗压能力、爱情观念、道德观念、敏感度等，而与之相关的诸多安排，像打工、参加社团活动，甚至包括选修科目都会对其最终的综合能力产生不同的影响。当然，最重要的一件事也别忘了——沟通。玩家和女儿的对话是很必要的，询问她最近的状况，过问读书交友以及生活中的方方面面，这样才会令父女或是母女之间更加亲密。

当然，不一定成为公主是玩家心目中最佳的选择。游戏共提供了近百种不同的结局，创下了历作最高的结局数量。相信这么丰富的内容，一定可以圆玩家一个“美少女之梦”。



类型：冒险动作
制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2008年？（我们希望是……）
本作女主人公：最神秘女性

吉尔·瓦伦汀、克莱尔、艾达·王、阿什莉、瑞贝卡……这些名字想必大家都不会感到陌生吧。这几位美女都曾经出现在知名冒险动作游戏《生化危机》系列的历代作品中，并且以各自不同的个性与外貌给玩家们留下了深刻的印象。

本作的故事发生在《生化危机》初代事件结束的10年后，此时无论是安布雷拉公司还是S.T.A.R.S.小队都已经不复存在了；而元老级人物克里斯·雷菲尔德经过10年的磨砺，已经成为一个拥有沧桑感的成熟男子。正值壮年的克里斯加入了一个名为“BSAA”的组织，并且受其指派前往某沙漠中的城镇对一系列的异常情况进行调查。

与历作不同，在5代中，玩家要面对的敌人既不是丧尸，也不是产生了突变的生物，而是陷入某种“集体疯狂”状态下的人类。这些人类的智商显然远远高于丧尸和突变生物，不但能够使用各种工具，还擅长集团作战。



游戏的战斗系统与4代相似，均采用了画面左侧位置的主角肩后视角，而且在对制作人竹内润的采访中，他也透露说本作将加入一个全新的系统，但具体内容目前尚不可知。随着今后消息的一步步公布，相信玩家会对本作有“与系列以往完全不同的印象”。

在某国外媒体就2007年E3上Capcom公司发布的那段影像以及其中出现的若干细节，采访制作人竹内润先生时曾有这样一段对话：

记者： 在宣传片中出现的女性角色显得十分与众不同呢。她是谁？

竹内润： 呵呵，其实这张图片在宣传片中只会在工作人员名单结束后偶尔出现一下，下次预告片主角应该就是她。这次是以插入方式将下次的预告内容放在这次的宣传片里了。

记者： 这个人物在以前的系列作品里出现过么？

竹内润： 最近我的健忘症很严重，难得你问起来，我却想不起她的名字了，真是奇怪（笑）。

记者： 您说谎（爆笑）。这位女性角色在剧情中是否占了相当重要的位置呢？

竹内润：从各个角度来看，她的存在对游戏来说将会显得非常重要。

记者：我好像猜到了一点。

竹内润：说到这里，要是有玩过以前系列作品而且脑筋动得快的玩家，相信已经知道答案了。

记者：像是被抓走一直没有被救出来的人？

竹内润：她好像是有这样的过去（笑）。刚才我说会让玩家怀疑这竟然是“生化危机”的那种惊讶感受，就跟图片中的她有着密切的关系。

记者：会跟新系统有关，是吧？

竹内润：跟新系统会有关系，跟剧情也有关联。少了她的存在，大概就没有办法谈论《生化危机5》的内容了。

呵呵，由以上这段采访内容不难看出，这位神秘的女性在《生化危机5》中占据了何等重要的地位。那么这位神秘的女主人公到底是何方神圣？就请我们特约嘉宾来分析一下吧。

特约嘉宾　《生化危机》系列通关达人　妇女之友

《生化危机5》的女主角究竟是谁？你又希望在《生化危机5》中看到哪位女主角登场？那位说了：“我一个不落，全都要！”——这个希望是美好的，但也是不可能实现的。尽管《生化危机》系列中每一个女性角色都各具特色，让我们喜爱不已，但鱼和熊掌不可兼得，我们得有所取舍。

几乎可以确定，上一代的两位女主角艾达·王与阿什莉是不可能在本作中登场了。这两位注定了会与里昂栓在一起，而《生化危机5》的男主角已经确认是克里斯·雷菲尔德。与克里斯大叔关系密切的女主角有3位——吉儿、克莱尔与瑞贝卡。这3位美女都各自有过担纲女一号的经历，谁挺身而出与克里斯搭档闯关都不为奇。

再来详细分析一下，吉儿、克莱尔、瑞贝卡与克里斯分别可以发展出爱情线、亲情线、友情线的3条不同路线，在《生化危机5》中会以哪一条为主呢？照目前公布的视频来看，似乎已经确认的女主角并不是这3位中的任何一位。通过竹内润的访谈，“生化”粉丝比较倾向于认定在宣传视频中出现的那位女性，是曾经在2代中登场的雪莉·柏肯。雪莉·柏肯是2代中Boss威廉·柏肯的女儿，在2代剧情中她仅有12岁，被里昂和克莱尔联手从浣熊市救出，然后不知所踪，很有可能已经被美国政府秘密保护起来。雪莉身上隐藏着不为人知的秘密，她的父亲威廉是G病毒的发明者，威斯克曾经怀疑威廉将G病毒的秘密隐藏在雪莉身上。如果视频中的女性就是雪莉，那么2代中隐藏的秘密将会在5代中被解开？

好吧，这种严肃的猜想其实也挺无聊，还是从人物关系上来看。雪莉跟克莱尔关系亲密，如果雪莉出场，那么我们很有可能看到的另一位女主角就是克莱尔了。这意味着5代中很可能不会有爱情主题——什么？你说让克里斯大叔聊发少年狂，跟雪莉好好培养一段？这很好很强大嘛！

无论如何，我都相信《生化危机5》会有两位女主角。回想4代发售之前，官方先公布阿什莉会是女主角。正当玩家略有失望情绪时，Capcom又羞羞答答地发布了一个红衣美女的资料，久违的艾达·王！于是大家顿时都满足了。最终，成熟美艳极具女性魅力的艾达大姐与活泼漂亮、天生美人胚子的阿什莉共同担纲起了女主角的重任，玩家各方面的爱好都满足了。在5代中如果让雪莉担纲女主角，按时间推算她也才22岁，不仅与克里斯大叔很难擦出什么火花，只怕也很难满足各种“口味”玩家的需求。更何况Capcom仅仅宣布视频中的神秘女性会是本作中重要的角色，并没有说她是唯一的女主角。我们完全可以猜想，吉儿与克莱尔的其中之一会在未来陆续发布的资料中登场。算算她们

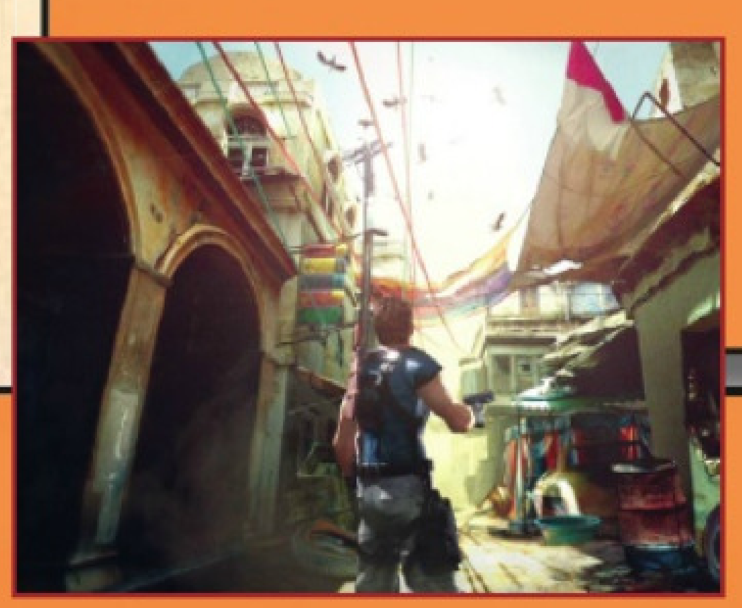




在前面作品中出场的时间，有的已经相隔了近10年之久，变得更加成熟的各位生化女主角们现在会是什么样子呢？我想想都好激动噢！

结束语

与该系列的其他作品一样，PC玩家们需要耐心地等待游戏的移植。虽然官方目前没有明确表态游戏移植的具体时间，但我们相信，NVIDIA内容关系的副总裁Roy Taylor所透露的“《生化危机5》将有PC版，并且支持DirectX 10”绝非空穴来风。而至于本作中的神秘佳丽到底花落谁家，还请拭目以待。



无论是游戏还是电影，《生化危机》利用美女和僵尸的强烈反差唤醒了人们体内的肾上腺素。在整部《生化危机》当中，人们最享受的往往不是主人公与最终Boss的对决，而是与丑陋、危险的普通僵尸周旋的过程。在这方面，电影的表现力远远超过了游戏。

《生化危机》电影先后制作了3部，领衔主演者都是米拉·乔沃维奇（Milla Jovovich）。在电影中，她饰演的角色名叫艾丽丝。这个角色并非出自游戏，而是电影中独立虚构的人物。尽管如此，《生化危机》电影仍旧严格秉承游戏中的背景和构架，这使得艾丽丝这个角色并不突兀，而且还能很好地贯串几部电影成为主线人物。米拉·乔沃维奇的表演可圈可点。影片中，她已经从《第五元素》中那个柔弱的红发女子转变成了一个强健的生化兵器。在形象设计方面，艾丽丝被塑造成一个很脱离现实的造型，外表冷艳，内心沉静，动作老练。她身上总穿着那条破破烂烂的短裙，孤独地在甬道里狂奔，用大腿夹爆僵尸的头颅。整部电影就像是她个人的动作展示，流畅的节奏远远超过哪怕是最熟练的玩家，这就是电影表现力的长处所在。值得一提的是，《生化危机》电影中的主角虽然不是出自游戏，但影片还是吸收了不少的游戏原创人物。例如吉儿（Sienna Guillory饰演）和克莱尔（Ali Larter饰演），同为打女，这两人的表演也相当出色，其造型更是能引起游戏爱好者的共鸣。不过限于主次地位，终究掩盖在米拉·乔沃维奇的光芒之下。



美少女回顾

这些游戏史上知名的美少女们，读者是不是十分熟悉呢？

1.《樱花大战》系列

如樱花般绚烂——真宫寺·樱

身着樱花盛开图纹的和服，英姿飒爽的登场，风中飘逸的黑发。腰部配有灵剑荒鹰，与北辰一刀流高手的身份十分吻合。标志性的大红色蝴蝶结，微露的笑容，魅力无限。



2.超越善恶（Beyond Good & Evil）

个性美女——Jade

高颧骨、厚嘴唇、闪亮的绿色双眸和干练的一头短发，虽然算不上东方人心目中的美女，但在《超越善恶》中的表现却毋庸置疑。在帮助Hyllis原住民和反政府武装的伟大事业中，尽显其正义感十足的个性特征。



3.《英雄传说VI——空之轨迹》

不安份的小千金——少女艾丝蒂尔

随着知名的“卡卡三部曲”落下帷幕，“英雄传说”在游戏界树立了经典RPG的口碑。而在《英雄传说VI——空之轨迹》中出现的少女艾丝蒂尔，更是令诸多“英雄传说”Fans宠爱有加。

4.《南茜·朱儿》系列（Nancy Drew）

充满智慧的心灵——南茜·朱儿

该系列自1999年11月至今已经出了24部之多的PC产品，还不算小说、电影的受众，可见南茜·朱儿的魅力之大。Nancy在书中的初始年龄是16岁，后来随故事发展成长到18岁。

除以上提到的几款游戏外，其实还有不少游戏中都有令人难忘的女性角色，像《吸血莱恩》等。虽然在以男性为主体的PC玩家群中，以女性为主角的游戏所占比例还相对处于弱势，但可看到越来越多的经典游戏都以女性形象现身，不但吸引了更多的男玩家，也得到了大量女性玩家的关注。

Battle Rage
战场之怒

■江苏 老黑



动作	制作：Destan Entertainment	上市日期：2008年第一季度
	发行：Teyon	推荐度：★★★★

操纵巨大的机器人作战，一直是男孩子的梦想，因此才有了像《变形金刚》《高达》这样经久不衰的机器人大战题材。《战场之怒》（以下简称BR）就是这样一款以机器人“群殴”为主题的游戏。尽管制作方为游戏设定了厚重的世界观，但它的主题非常明确：在一个特定的竞技场中，由玩家操控一个机器人，同敌方的机甲怪物作战；也可以与同伴或者AI组队，同敌人进行团队厮杀。

七大金刚

BR中的机器人共有7种职业，它们的各项数据都是截然不同的。当然，最为直观的就是不同类型机器人所使用的武器。每个机体都装备有一件远程武器和一件肉搏兵器，其中“武士”就像战国时期的同名阶层一样，使用东洋刀和十字弓作战；“游侠”使用激光枪和阔剑；力大无穷的“雷神”手持激光炮和巨锤；“死神”擅长近战，所使用的霰弹枪和大电锯，是狭窄场景中的两大杀手锏；“压路机”是纯近战型机体，所谓的远程武器，是一对指环套，可以像一个拳击手一样，对敌人实施重拳必杀。这个机体的移动速度是首屈一指的，一旦与其近距离遭遇，对方几乎毫无胜算。“刺客”使用无声等离子枪和利刃战斗，顾名思义，是一个“十步杀一人、千里不留行”的强悍单位；“战士”使用超音速枪和钢抓，各项数据较为平均。机体的装备固定，在战斗中无法更改，更无法获取别人遗弃的武器。为了能增加战斗的随机性，游戏中还有4种大威力的通用型武器供各种机体使用，分别是火焰喷射器、追踪导弹、密集阵火箭和威力最强的粒子炮。机体的数据在游戏中不可升级，但在每局开始前，都可以像“大菠萝”一样，有5点数据供玩家对机体的防御、速度、攻击力等参数进行分配。


挥舞的激光剑


航母甲板上的猎杀

由于强调机甲搏斗的快感，游戏为七大类机器人创作了不同的肉搏技能。其中共有技能为推搡和击昏，特殊技能包括穿刺破甲、减速、致盲、短路等。特技数量并没有上限，完成一定的任务目标，就可以习得一个新的技能。

三大平衡关系

能量平衡关系（Power Triangle）是BR中的一个重要游戏系统，每个机体共有3项能量需求：火力能量、移动能量和护盾能量。在初始状态下，三者的关系是平衡的，但在瞬息万变的战场中，需要玩家暂时对机体的某一性能进行强化，这样就会造成其他两项性能的下降。比如在追击敌人时，需要玩家将能量调整为速度优先，这样就会带来火力的不足，因此如果敌人杀个回马枪，就会导致追击者一下沦为逃亡者。再比如和敌人的火爆对射中使用火力能量优先，同时也会带来防护罩的供能不足，这样就可能在杀死敌人前，自己早被射穿。而强化防护罩，又会带来移动速度的下降。三者就是剪刀、石头、布的直观平衡关系，对这个三角关系的利用，将会给战场带来更富多样性的乐趣。


标准的第三人称动作射击视角

“机甲狂暴”是BR从格斗游戏中吸收的一项设计。BR中的机体存在过热的设计，连续使用武器，或者在一定时间内遭遇敌人连续打击，都会导致机甲过热，从而可以发动“狂暴”状态。发动后在若干秒内可以对敌人实施一次必杀攻击，一旦命中就会无视敌人的防御和装备完好度，而直接将其秒杀。不过使用必杀攻击后，机体就会自动退出狂暴状态，这也为弱势一方上演翻盘好戏提供了可能。


防护罩发动


Quake III式的场景设计

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

Turok
恐龙猎人

■游侠 神之影



动作射击	制作：Propaganda Games	上市日期：2008年春
	发行：Buena Vista Games	推荐度：★★★★☆

谈起“恐龙”题材的游戏，玩家脑海里最先浮现的应该是Capcom推出的“恐龙危机”系列。这是Capcom的招牌游戏之一，曾与“生化危机”系列齐名。此外，玩家还可能会想到《侏罗纪公园》和《金刚》，恐龙均在这两款游戏中有着极高的曝光率。如果你是一位老玩家，或许还会想起一款由漫画改编的射击游戏《恐龙猎人》（Turok）。它给人的震撼力至今还让不少玩家津津乐道，可惜开发商Accliam公司因经营不善而倒闭，游戏版权最终被Buena Vista Games购得。如今，Buena Vista Games打算趁着次世代的潮流，推出一款全新的《恐龙猎人》。

全新制作，全新内容

原始版本的《恐龙猎人》讲述的是一名印地安土著猎人对付邪恶野心家的故事，游戏过程中需要玩家拿着土枪、弓箭对抗众多的恐龙；而次世代版本的《恐龙猎人》则完全遗弃了漫画的设定，讲述了发生在一个神秘星球的科幻故事。在这个故事中，玩家扮演的是一名特别部队的队员Joseph Turok，他与几名队员因追捕战争罪犯Roland Kane来到一颗发生遗传基因突变的行星。由于飞船在降落时出现故障，坠落在行星的丛林里，这也让Joseph Turok与其他队员失去了联系。然而，得到大公司财力支持的Roland Kane在这个行星上建立了一些基础的研究设施，并雇佣了一支私人军队。面对装备精良的敌人，Joseph Turok的任务是寻找失散的队员，合力将Roland Kane缉拿归案。当然，敌人当中还包括了凶猛的恐龙。你会发现周围的丛林里有恐龙出没的痕迹，只不过它们并不是游戏的主要敌人。

恐龙只是中立敌人

游戏的矛盾主要集中在特别精英队和战争罪犯之间，因此恐龙在很大程度上只是旁观者，但它们的出现会让局势变得更加混乱。游戏强调了恐龙的野生特点，它们不仅互相攻击，还会攻击你和你的敌人。不过，恐龙的中立令游戏的玩法更加多变。当你在与敌人交火时，不小心伤到周围的恐龙，它就会暴怒，直接向你扑来，你会更加危险；同样的道理，你也可以利用恐龙来对付敌人，坐享渔翁之利。在游戏中，所有恐龙都拥有不同的本能和习性。它们追逐弱小的恐龙，也会跟踪你和你的敌人，当然它们这样做只是为了一顿晚餐。除恐龙外，游戏里还会出现一些未知的恐怖生物，它们比这些凶残的恐龙更难对付。

战斗是最好的生存方式

在一个危险的陌生环境里，想生存下来不是一件容易的事情，只有战斗才是最好的生存方式。在游戏初期，你和队友失去了联系，必须孤身一人寻遍整个丛林，将他们逐一找到。当你找到队友后，他们便会加入到你的队伍中。尽管你无法控制或指挥他们，但他们会一直跟随在你的身后，与你一起并肩作战。面对各种敌人，你所使用的武器也多种多样，有轻巧便携的冲锋枪、威力无比的电磁枪、惊天动地的火箭筒，它们的造型都极具科幻色彩。此外，游戏里还会出现漫画中最常见的武器——弓箭和匕首。弓箭的威力明显不如科幻武器，但它却能在你弹药紧缺时发挥作用；而匕首则是最强的武器，当恐龙扑到你身旁时，你可拔出匕首直接将它刺死。总之，《恐龙猎人》拥有随心所欲的战斗方式。既可以选择威力巨大、破坏力超强的武器将敌人消灭，也可以利用匕首、弓箭或狙击步枪杀敌于无形之间。

次世代的效果

为了表现出次世代游戏的效果，《恐龙猎人》采用了目前最为先进的“虚幻3”引擎。此引擎为游戏的开发提供了坚实的基础，使得设计人员能将更多的精力集中在游戏的细节方面。与此同时，制作组还透露，他们已针对游戏的需要对“虚幻3”引擎进行了一定程度的改良。游戏将展现出一个极其真实的科幻世界，各种生物和角色的行为都非常逼真。值得一提的是，游戏将在一个庞大的世界中进行，每个场景之间都采用了完全无接缝的技术，玩家在游戏过程中无须读取便可顺利穿越各个场景。此外，《恐龙猎人》还拥有一定的自由度。游戏里会出现不同的分支路线，它们都不是以任务为基础的，但无论玩家选择哪条路线都不会影响游戏的最终结局。



Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas 2

彩虹六号——维加斯2

■江苏 十大恶劣天气

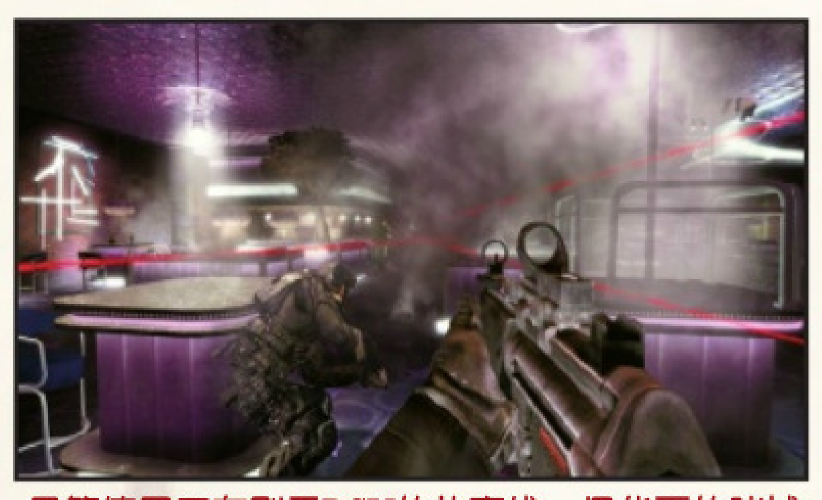


动作射击	制作：Ubi Soft	上市日期：2008年4月
	发行：Ubi Soft	推荐度：★★★★☆

在已经过去的2007年中，如果要挑选两款“不可不玩”的动作射击游戏，那么相信不少玩家都会选择这两个——《战争机器》和《彩虹六号——维加斯》。2007年末，《彩虹六号——维加斯2》（以下简称RSV2）正式公布开发消息。继前作中大刀阔斧的改革之后，本作又将以何种新面目登场呢？

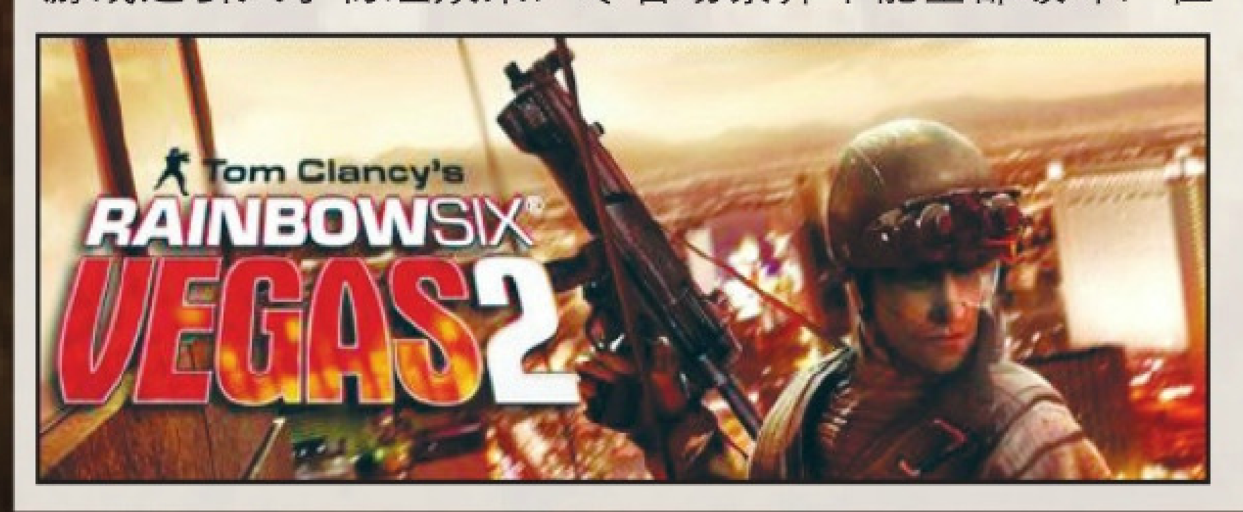
前作游戏机制的强化

第一和第三人称的切换、对掩体利用的强调，是RSV与老RS系列最大的不同。在RSV中，可以将人物切换到第三人称贴墙状态下，从而在相对安全的位置观察敌情、瞄准、投弹和使用策略选项。在本作中，增加了贴墙状态下的更多动作选项。如在两个位置较近的掩体之间快速移动、翻滚回避等操作，这些在FPS视角下无法表现的战术动作，都可以在RSV中得以实现，这也意味着本作中的第三人称视角的使用范围将更为广泛。此外，在前作的Xbox 360版中，可以通过秘技来以第三人称视角进行游戏，此时的RSV玩起来更类似于《战争机器》。由于本作中第三人称模式的使用场合增多，因此不少玩家都在猜测RSV2是否可能以越肩视角开始游戏，但制作组近期表示，游戏的基本玩法依然沿用了前作的设计。



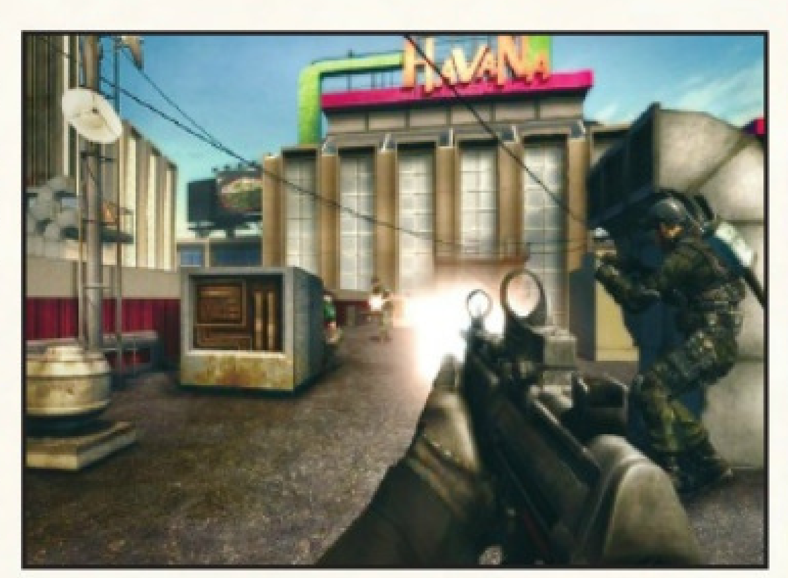
尽管使用了有别于RSV的故事线，但华丽的赌城场景，依然会出现在新作中

作为同期发售的两款军事模拟游戏，玩过《幽灵行动——尖峰战士2》再玩RSV的玩家，会觉得后者的武器平衡性不尽如人意。由于以室内CQB战斗为主，RSV中众多的武器在手感上并没有太大差异，往往一件弹夹容量高、加装光学瞄准镜的武器，就可以从头打到尾。RSV2中将对这一问题进行彻底修正，各种武器的“停止作用”（命中后让目标失去战斗力的效率）区别将非常明显。MP5所使用的手枪弹在中距离命中非要害部位后，敌人依然具有很强的反击能力；而自动步枪一旦命中敌人的任何部位，都会带来较大的杀伤效果。此外，游戏还引入了物理效果，尽管场景并不能全部破坏，但各种材质的掩体在面对不同威力的枪械射击时，其保护效果也会相差各异。即便是一面厚实的水泥墙，如果敌人使用大口径反器材步枪射击，一样会让藏身其后的“彩虹”队员一命呜呼。



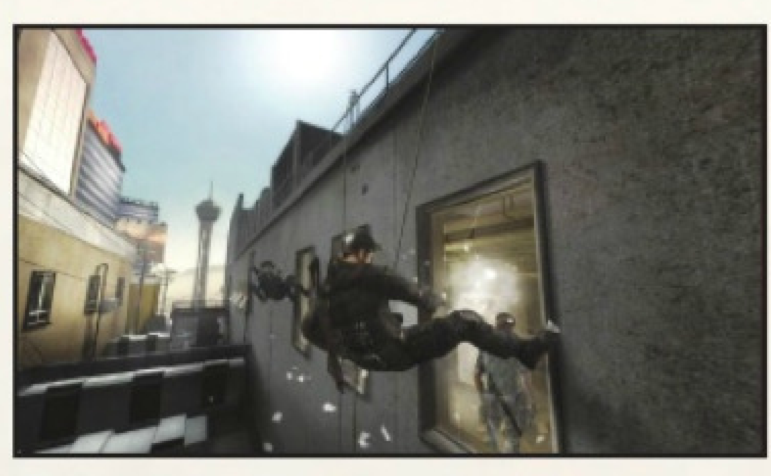
更为人性化的设计

RSV2的故事并非发生在前作故事之后，而是穿插在前作的故事线之间进行，本作中的主角为Bishop。前作的故事开头，Logan Keller带领队员在墨西哥参与反恐任务，而此时维加斯已经遭到了袭击，Bishop及“彩虹”部队战友的故事就从这里开始，他们将抵挡恐怖分子的第一波攻势。前作故事最后，“彩虹”的叛徒Gabriel生死不明，只有“未完待续”的字幕作为结尾；而Bishop所领导的小队，将在他们的故事线中为前作收尾。



出于老玩家对RSV过分强调射击的游戏方式的不满，RSV2将加强策略的份量

本作中的敌人将更为聪明。他们会使用烟雾弹，部分恐怖分子装备有热能和红外夜视设备以及防毒面具。在敌兵AI提升的同时，本方队友的重要性也被提升到了一个全新的高度。新加入的精英培养系统可以让每个队友在战斗中累计经验值和等级，这样他们将会更有效率地执行玩家布置的战术。小队整体战力得到提升之后，就可以激活“战斗增强特种装备”目录。该目录下提供有火力、潜行和信息三大类的反恐专用器材，这些新装备都是首次收录在系列中的，并且都是现实中存在但没有批量装备的实验性装备。此外，还有不少隐藏武器，需要玩家获得某一成就之后才能解锁。如高精度的狙击枪，需要玩家实现若干百分比的“爆头率”；非致死微波武器的获得，则需要完成一定数量的生擒。



破窗而入

不苟言笑、行动诡秘，犹如死神一样在不经意间取人性命，像一个黑暗天使游走人间铲除邪恶，同时也证实着自身的存在，《终极刺客》系列的主角——光头酷哥47，在同名电影版（Hitman the Movie，以下简称HM）中变成了一个废话罗嗦、表情丰富的正太（注：热血纯情小男生）。如果说这是剧情需要的话，那么看看这位47的行动方式吧：他更喜欢玩小马哥式的双枪乱射，还操起东洋刀，同自己的刺客同行们一道表演自由搏击，同半裸女郎一同开始欧洲7日游……整个电影版已经完全丧失了游戏那种在危机一触即发的情况下，像一个艺术家般完成刺杀行动的氛围感，沦为一部三流动作片。我们看到的仅仅是几个经典枪战场面的胡乱拼凑，47与其说是在进行黑暗的公正，不如说是一场胡闹。难怪不少游戏玩家用关卡评价中的“屠夫”“精神病患者”等低级评价，来为HM中的这位光头大叔的表现打分。看来历经无数风风雨雨的47，终于在导演Xavier Gens的“操作”下，上演了一次大砸锅行动。HM如此糟糕的表现，在“游戏改编电影大都和烂片划等号”的规律下，并不让人感到任何意外。今天，就让我们通过HM，来聊聊游戏改编电影。





光头杀手砸锅记

——《终极刺客》观后，兼谈游戏改编电影

□江苏 慢悠悠

从冷若冰霜到有血有肉——人物形象的再造

游戏人物的形象比较符号化，根据游戏的整体结构，主角形象可以根据设计师意愿来自由调整，无论是美工人员还是游戏玩家，自己的完美主义情节都可以得到实现。改编为电影后，首先要面临的就是选角的问题，因为对于三大主机上的标志性主角——Solid Snake、士官长和林克来说，无论选哪个大牌明星主演，都会激起一大部分玩家的不满。对于47这种酷到掉渣、内敛到极致，举手投足间都流露出无穷杀气的超级刺客，无论是原定主角Vin Diesel，玩家呼声最高的Jason Statham，还是其角色原型——丹麦配音演员David Bateson，形象都是与其有差距的。

其实，角色的相似程度未必在游戏改编电影中有多么重要，由于先入为主的印象，往往演员的外貌越像，玩家就更容易以“大家来找茬”的眼光，发现更多“不像”的地方。同一个角色，在电影中更重要的是“再造”，而不是“再现”。角色在游戏中的形象，是通过玩家在互动操作中慢慢体验而来的，这就造成同一个游戏主角在玩家心目中的形象也是有偏差的。作为被动观看式娱乐产品，电影是在为玩家展示一个角色。因此，除了外貌以外，还必须通过剧情和演员的演技，来为其展现内心世界。

47在游戏中的经典形象，恰恰非常不适合作为电影主角出现，其举手投足间所散发的逼人压迫感，是玩家在游戏操作，而不是演员表演过程中体验到的。所以47在游戏中的形象塑造不需要过多台词，更不需要表情和眼神。但在电影中，演员是很难以这种完全不动声色的表演来征服观众的。所以无论选择哪个演员，都无法单单通过外貌的相似度来再现出和游戏中一样威猛的47。从这点上来看，选择稚气未脱的Timothy Olyphant扮演47，同请来阿诺州长大人相比，没有任何区别。

没有矛盾，也就不会有戏剧冲突，即便是拥有绝对零度气质的酷哥，也会有感情。因此，为47加入情绪的起伏并非是没有可行性。在游戏的时间线中，有3段非常适合作为HM的剧情背景：首先是在巴黎剧院行动后遭遇枪击的伤痛



影片中47的条码跑上了头顶，看来是Cosplay过度造成的



用《喜剧之王》中的台词来评价这位47，就叫做“表情做作，略显浮夸”



以“前传”方式来组织剧情，无论对于人物表演还是故事，都会有较大的空间，遗憾的是HM并没有采取这一手法



这位47更喜欢动刀动枪，这莫非也是导演在进行HITMAN系列游戏时暴力风格的体现？

旅程（《契约》的背景），此时47内心的身不由己，在长期的压抑后得以完全释放（主题词——伤痛）。第二个是在结束初代的剧情后，47在西西里Vittorio神父的修道院中洗心革面的生活，这里既可以表现出他对宗教的虔诚，也可以反映其内心的善（主题词——救赎）。最后一个就是当年47从Otto Wolfgang博士用于克隆人实验的精神病院逃出后的一段经历，笔者认为这非常适合作为HM的背景，因为此时的47还显稚嫩，同主演Olyphant的形象吻合，表演的空间也可以更大。47可以表现出更多的非理性，也让玩家通过影片所表现出的“前传”，来认识一个不一样的47，体验他的成熟。在第二版预告片中出现童年47的形象后，令笔者欣喜，而在正片中，这仅仅只是片头的一闪而过。HM中，我们看到的是在和游戏剧情毫无关系的背景下，Olyphant压低声线、穿上47标志性的行头，犹如行尸走肉般地进行着Cosplay表演。至于这个人物究竟有何灵魂，只有天知道。

在对游戏主角的再创作没有太大信心的情况下，使用原创角色也是一条捷径。如Milla Jovovich在《生化危机》系列中所饰演的原创主角爱丽丝，整个游戏中的人物，无论“主演”还是“龙套”，均作为爱丽丝冒险中的路人甲乙丙丁出现，但这种做法很难得到铁杆游戏玩家的认同。

从“玩上去很美”到“看上去很棒”——氛围感的营造

一部游戏改编电影，可以不要游戏中的人物、故事，但绝不可以抛弃游戏的氛围感。从这个意义上来说，无论是HM还是《生化危机》3集电影，都是不合格的。《生化危机》第1集尚有一点悬疑的气氛，但当僵尸大叔大婶登场后，一切都沦为了一场闹剧；第2集基本上就是游戏2、3作著名场面、登场角色的集中COS；到第3集，更是沦为了超人片。其实“生化”电影所有的故事架构与人物设定，说白了就是选取几个典型的人类（人种、性别、年龄等都搭配好，类似于“生化网络版”的设定），把他们放在一个绝望的环境中，看他们是怎样求生。更重要的，看他们是如何互动的。而电影本身，就是要竭尽所能，为渲染这种绝望气氛服务。

《惊变28天》和《惊变28周》这两部和“生化”游戏毫无关系的电影，看上去更像是真正的“生化”电影。拉昆市丧尸围城、死亡威胁弥漫整个空间的生存压迫感，在这两部电影中得以淋漓尽致地展现。“生化”第2集中僵尸满大街狂奔，军方火力全开的场面，对于早已耳熟能详的玩家而言已经没有任何震撼元素。一群僵尸咬人的时候，观众犹如看热闹，看完之后心理预期再度增强，于是在下一场动作戏中，导演再加入更多的僵尸，以至于到第3集中，恨不得把全世界的人都变异为僵尸。而在两部“28”电影中，鲜有展现僵尸们咬人具体过程的镜头，整部电影给人的感觉，仿佛摄影机就拿在片中的受害人手里，镜头会因为极度惊慌而无法集中在想要表现的人物身上。但是，正因为这种融入真实环境的摄影方式，影片也更有身临其境的感觉。死亡降临前的绝望感，让每个观众既担任着记录者，也成为参与者。整部电影画面的节奏逼人、叙事却异常冷静，以及与内容形成极度反差的美，情绪的调动，音乐的运用，更是让整部电影超越了一般僵尸闹剧片，拥有着独特的艺术气质。



令人疯狂、绝望的末世气氛，《惊变28周》看起来似乎更像是“生化”的电影版



《凯恩与林奇——亡魂双煞》游戏版和电影版将作为同一个故事的两个侧面，开创游戏和电影全新的互动方式

熟悉《终极刺客》肃杀、华丽并存风格的玩家，在观看HM的两版预告片后就已经有了一种不祥的预感：大量采用高速摄影所呈现出的慢动作诗意画面，仅仅模仿到了游戏的表象。因为《终极刺客》系列的节奏偏慢，这并不代表玩家的游戏感受也是同样慢条斯理的，游戏给人更多的是一种慢中带快的变化，呈现的不是花哨的动作和刺激的场面，而是那僵住的紧张和孤注一掷的气氛，追求场面以静制动的内在张力，从容不迫地展现出47挑战强敌的勇气和自信。对于这种风格，可行的拍摄方法，一是采取杜琪峰式所惯用的以舞台化效果所营造出的静态场面，将各种矛盾在狭小空间内对立化。另一种则是采用Paul Greengrass在《谍影重重2》中所使用的做法，用快速凌厉的剪接，来增加静态场面的紧张感和流畅感。如第2集中Jason利用电话黄页来寻找Landy所下榻的酒店，然后通过酒店前台和电话占线来确认其房间号码，跟踪其找到CIA秘密行动点，然后架起狙击枪准备射杀目







《寂静岭》对游戏的再创作，是游戏制作人员、导演和玩家三方面共同努力的成果

标。这个过程并没有激烈的冲突，但安排得犹如水银泻地般一气呵成、赏心悦目。和Jason相比，47也有相当多的相似之处，包括极端的冷静、声东击西的行动手法、通过伪装自己来攻敌于不备，尤其是玩家在操作47时，按照事先制定的周密计划，在高度危险区域以行云流水的方式，完成“十步杀一人、千里不留行”式的华丽刺杀，这和Jason的行动方式也是相吻合的。因此，“伯恩流”风格，也是HM的选项之一。

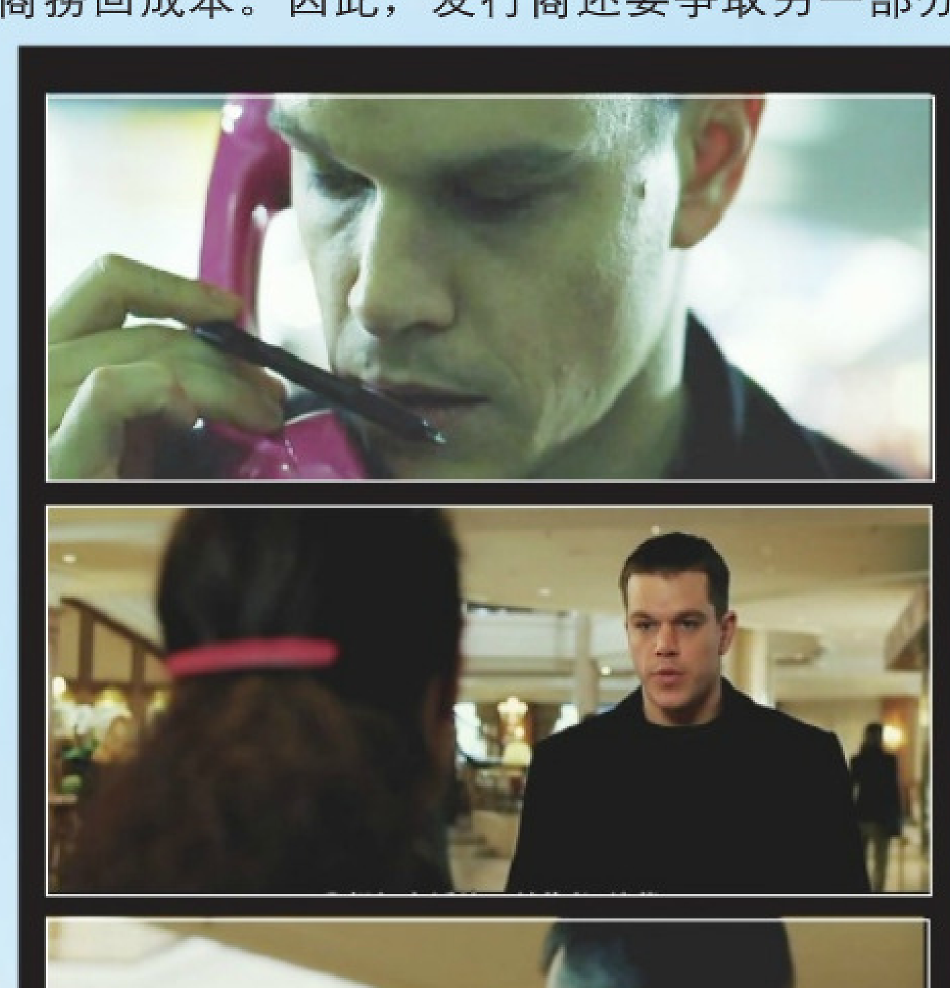
而HM的导演Xavier Gens恰恰使用了最不适合47的风格——吴宇森式暴力美学，酒吧枪战一场戏中，明显抄袭自《黑客帝国》的大厅战，列车车厢中的刀刃战，又有武士电影痕迹。可以看出，Xavier Gens对于整部电影的风格并没有一个系统的构思，完全是为了避免观众的审美疲劳，而东一段西一段地将不同风格的动作戏拼凑在一起。在这种情况下，即便电影中的47也会换装，会使用道具来迷惑目标，对于再现这位刺客大师的形象也于事无补。

拒绝功利——游戏改编电影的成功之道

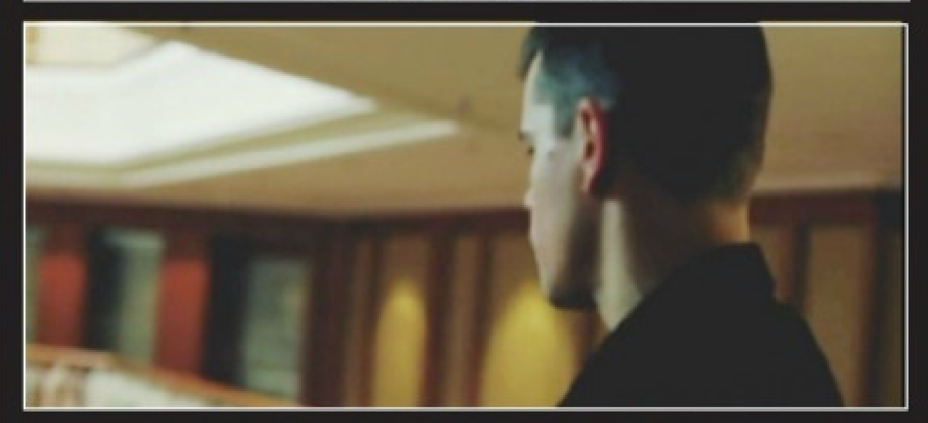
游戏改编电影之所以沦为名副其实的“烂片集中营”，很大程度上是由于功利化心理造成的，这不仅仅是导演的原因，也有游戏制作商、观众和玩家的责任。

从游戏制作方来说，游戏至今依然主要靠发行来实现盈利，像Halo那样拿相关周边文化产品大赚特赚的例子毕竟是少数，因此一旦有影业公司联系改编事宜，一般都是收了钱就将改编权送出，丝毫不考虑游戏品牌的形象。微软拿Halo的改编权向环球漫天要价也不是为了Halo的品牌，而是因为后者出价太低。

从观众看，这一类电影的主要受众是游戏玩家。这部分观众买票走进剧院也存在明显的功利色彩，他们的首要目的是看到熟悉的游戏人物、场景在大银幕上出现，因此更拘泥于二者的相似程度，而不是电影是否对游戏剧情有再创作的成分，更不会关注影片所具备的艺术感。这部分观众是导演实现票房的争取目标，但光靠他们，不可能实现影片的盈利，因为百万销量的游戏其用户全部走进剧院，也无法为影片发行商捞回成本。因此，发行商还要争取另一部分受众，即从来没有玩过游戏的观众。由于他们对游戏背景、人物不熟悉，因此导演还必须将大量的胶片堆砌在游戏世界观的重述上。例如《寂静岭》中就在表、里世界观结构上浪费了太多的时间，对于游戏玩家而言显得过于罗嗦，对于非玩家观众群而言，看后又从糊涂变得更加糊涂，属于吃力不讨好的行为。除此之外，导演为了吸引非玩家群还必须加入更多媚俗的商业元素，这往往又会招致玩家观众群的反感。



从电影创作群来看，他们中间真正玩过游戏的人很少，因此，这类电影从一开始就很难拿出一个像样的剧本，或者说，剧本仅仅是将游戏中的经典素材串起来，就大功告成了，这就造成了这类电影节奏混乱、场面完全失控的通病。由于缺乏对游戏特色的认识，作为一部影片灵魂人物的导演也无法加入更多属于自我的东西。像HM的制作群，无论是导演Xavier Gens还是制片人Luc Besson均是和游戏绝缘的，导演本人似乎对游戏根本不感兴趣，倒是在HM中对不少经典动作片进行了致敬（如俄罗斯SWAT队员的造型来自于《人狼》）。对于演员来说，就更不要说加入自己对游戏人物的创新性理解了，在HM中饰演俄罗斯特工的T-Bag大神（出演过热门电视剧《越狱》的Robert Knepper）甚至到影片上映后才知道原来自己出演了一部“改编自游戏”的电影。在市场机制下，有什么样的消费者，就有什么样的生产者，观众群中的功利化心理，又和拍摄方的功利化心理形成了恶性循环。由于这3个方面的原因，“游戏—改编电影肯定烂”的情况，也就不奇怪了。



作为这一“规则”特例的《寂静岭》，取得了票房和玩家群的双重认可，正是因为上述3个方面的群体没有过分追求功利化。Konami在转让影片改编权之后，和导演Christophe Gans（CG）进行了密切的沟通，而CG本人也是SH系列的铁杆玩家，通过这种良性互动，SH系列复杂的世界观得以在大银幕上完美再现。CG本人还非常注重玩家群的意见，影片公映后，在个人博客上虚心接受玩家提出的意见，并准备在影片的第2集中对第1集中遗留下来的问题进行修正。作为观众群来说，SH系列的主题，是在一个极端环境下进行人性的深层次探讨，娱乐性并非是重点，而它的玩家群，也并非是带着休闲娱乐的目的去接受这一系列的，因此它的簇拥者均为高端玩家，对电影的期望值，也并非局限于随意COS几个场景、人物这么简单，这一切，才造成了《寂静岭》电影版的成功。



作为一个杀手，杰森·伯恩同47在行动方式上有着不小的相似性，影片未必要采取吴宇森枪战片模式，来重新诠释47的沉默猎杀风格

结语——依然有期待

尽管目前游戏改编电影的质量不容乐观，但我们依然有所期待。如Halo的电影版将由系列小说作者Eric Nylund担任编剧，由奇幻电影大师Peter Jackson执导。《鬼武者》电影版由金城武本人出演明智左马介秀满，由《寂静岭》导演CG掌舵。游戏改编电影想要成功，对创作班底的要求不单单是能拍好电影，更需要制作方和观众对游戏的热情能够形成共鸣，从这个意义上来说，每一个玩家都是电影的参与者。只要有游戏的爱，相信游戏改编电影的未来并不黑暗。P

PC游戏单机市场在数量上的萎缩已是不争的事实，在质量上，“原生”PC游戏风头也被移植版游戏盖过。当然，PC游戏依然具有最好的画面表现效果（前提是你的机箱必须烧掉N倍于新一代游戏机价格的钞票），由于键鼠式输入方式的特点，在即时战略（RTS）和第一人称射击（FPS）领域中，PC平台一直具有得天独厚的优势，这是硬件性能差异所无法更改的。但这种情况，也在悄然变化之中。

狼来了？——“PC专用类型游戏”的新机遇

□江苏十大恶劣天气

即时战略——脱离键鼠玩得转？

RTS的基本游戏方式，是对屏幕中的我方单位进行点选，然后移动到某一位置，这个在PC上最简单不过的操作，对于游戏机的手柄而言却是一场灾难。鼠标的移动是在一个平面上进行，这个平面上鼠标的运动，和屏幕中的指针是一体的。通过手指、手腕的修正，可以完成非常精确的点对点移动。而对于手柄的摇杆来说，则是以一个点为圆心移动，并且只能通过拇指来进行控制，且不要说什么“微操作”，就连在任何RTS中都司空见惯的“点选数个单位，向不同目标攻击”这个操作，就足以让游戏机玩家抓狂。至于热键、组队操作，键位有限的手柄更不可能提供给玩家任何便利。如在C&C3的Xbox360版中，实现一次编组，首先选择要组队的单位，然后按住RT键不放，用十字键上下选择组队命令，再选择1～9的任何一队，按住A键不放约半秒才能完成。RTS的三大核心元素是采集、建造、攻击，这意味着玩家在忙于前线战事的时候，还必须兼顾后方的生产。而选中单位对敌攻击，对于手柄而言已经算是勉为其难，再加上资源分配、单位训练这些操作，天啊，这是让人玩游戏吗？



Xbox两代主机被不少玩家戏称为“打枪机”，射击游戏在微软系主机上的成功，和手柄的独特设计密不可分

“玻璃渣”的聪明之处，就在于他们可以将《星际争霸2》做到Mac上去，甚至向其他操作平台移植，但绝不会推出一个游戏机版去砸自家招牌。而对于不明智的开发商而言，将PC式的RTS游戏以原汁原味的方式放到游戏机平台上去，最终的结果已经无需时间检验。任何游戏都有同自己最为匹配的操作方式，同样，任何游戏也必须适合一个平台的操作方式。由于控制方式的缺陷，以淡化操作来实现RTS在游戏机平台上的成功，看似具有可行性，但实际是违背了RTS最基本的游戏方式，因为这很容易让玩家在战斗中由指挥官地位沦为一名旁观者。《光晕战争》（Halo War）就是目前一款具有代表性的作品，其兵种的相生相克更为明显，玩家无需也根本不可能对单位进行微操作，但这种改进是相当保守的。



键鼠的第一功能是办公，它们当然无法胜任所有类型的游戏

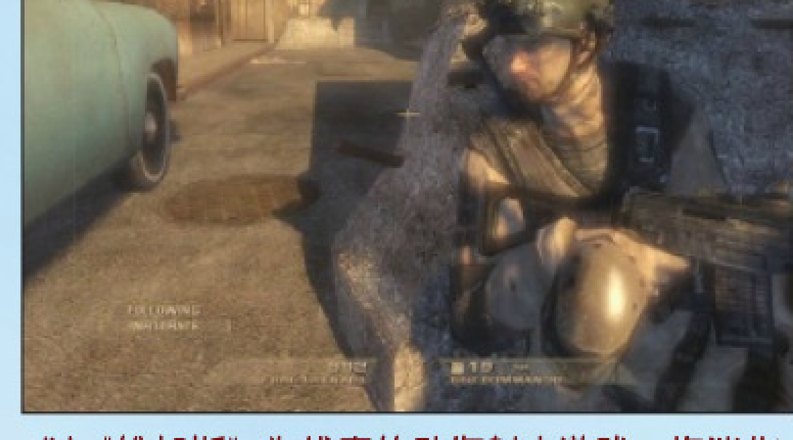
将要在第一季度末推出的《末日战争》（以下简称EW）的外观，已经颠覆了传统RTS的基本界面：游戏是以第三人称尾随视角，将镜头对准当前部队，而不是以上帝视角方式。游戏以同《全面战争》系列类似的军团控制方式，不需要玩家对单个单位进行细致入微的操作，而将整个精力放在战场大局观的掌控上去。以语音命令（我方单位→动词→敌方单位）的方式控制，使得玩家即使不过渡到要操作单位的视角，也可以熟练地调动部队在战场上自由行动。直观的小地图可以让玩家一眼就看到敌我双方部队当前位置，“全战”系列经典的兵牌栏界面，也可以实时反馈各支部队的状态。这样，玩家不再局限于键盘和鼠标的频繁操作，而是像真正的最高指挥官那样，以一种决胜千里之外的姿态掌握整个战场的资讯，通过语音来实现庞大战争机器的运转，可谓是“谈笑间，樯橹飞灰烟灭”。这种豪迈是传统操作方式的RTS所无法具备的，这种大气风格，也必将给RTS市场带来强劲冲击。

射击游戏——脱离键鼠，别有洞天？

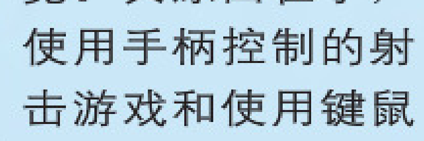


键盘在键位布局上无法调整，因此才有了看起来一点也不像键盘的“游戏专用键盘”

在Quake3的时代，所有从PC移植到游戏机上的FPS游戏几乎全军覆没。即便在今天，使用手柄来玩射击游戏在不少人的眼中也犹如是“用饭勺吃面条”般的别扭。另一方面，从Xbox诞生之日开始，游戏机平台的射击类游戏异军突起。但“原生”手柄的射击游戏向PC平台移植，或者“原生”键鼠的作品向Xbox上移植，游戏质量都大打折扣，甚至有同一款游戏的两个版本，玩起来像是两个不同游戏的感觉。其原因在于，使用手柄控制的射击游戏和使用键盘控制的同类型游戏，在侧重点上是各有不同的。



以《维加斯》为代表的动作射击游戏，均淡化了射击精度对玩家的要求

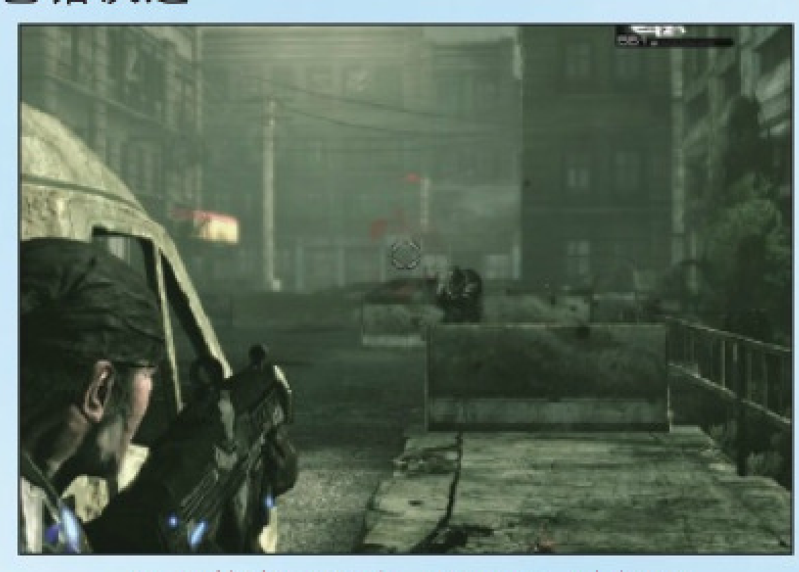


基于控制设备的特性，游戏机平台射击游戏对射击操作进行了一定的简化。首先表现在使用圆形大准星，而不是PC平台射击游戏的十字准星，这样玩家并非要将一个“点”对准敌人后开火才能命中，只要敌人的轮廓或者身体的一部分在这个“圈”中，就会有攻击判定。其次是对射击精度的淡化，在以CS为代表的传统FPS游戏中，两名玩家相互发现的情况下，先敌开火者无疑要在生死天平上占据主动，在机会均等的情况下，谁能先射中对方的要害部位（即“爆头”），谁就能获得胜利。而在游戏机射击游戏中，限于操作精度的先天不足，这套法则是无法照搬照抄的。这类游戏一般都将敌兵的HP变得非量化，很难靠单纯开火的方式快速消灭，典型的就是《光晕》（Halo）和《战争机器》（GoW）。Halo使用了和动作游戏类似的机会判定设计，和“精英”“豺狼”对战时需要破防、连击，和“猎人”“鬼面兽”对战时，则需要像正宗的格斗游戏那样，对准其薄弱位置进行贴身攻击。GoW则将敌兵的“皮厚指数”大大加强，在一对一的情况下，交火中第一个倒下的肯定是马库斯，而不是最低级的兽人步兵，这在疯狂难度下更为明显。加上双方均有掩体作为保护，此时的射击精度是毫无意义的。玩家首先需要的是正确的选位，即在队友的掩护下，找到一个自己可以打到敌人，但敌人很难打到自己的位置，然后才有资格进行火力全开式的表演。为了减小因精度不足而造成无法高效率射杀敌人所可能带来的压力，在《使命召唤4》《光晕》《维加斯》等游戏中，均放弃了传统的血槽，而使用了受创后通过休息自动回复HP的设计。这样在传统FPS中“通过先消灭敌人来保护自己的方式”，演化成了更为合理的“先保护自己，再消灭敌人”，玩家不必一中枪就忙着满地寻找医药包道具，这也使得玩家可以将更多的精力放在射击前的策略思考，而不是对射击精度的一味追求上去。

和RTS相比，手柄除了在光标移动精度上存在不足以外，剩下来的全是PC射击游戏所没有的巨大优势。专门为射击游戏度身定制的Xbox手柄，在操作时有一种和枪械类似的握持感、重量感，开火时的振动效果，以及独特的“扳机键”射击，其带入感和使用鼠标开火时的“点击”操作有着天壤之别。在键位安排上，标准键盘本来就不是为了游戏而设计的，更不可能对某一款游戏进行优化，而手柄按键则可以充分利用玩家的每一个手指，让控制自如、流畅。在弱化射击操作的同时，家用机射击游戏对动作元素有极高的要求，这和PC射击游戏只要靠W、A、S、D外加空格，就可以玩得转相比有极大的不同。由于鼠标的精度优势在这类游戏中并没有太大作用，键盘无法优化键位安排的缺陷，让自身在控制上的弊端更加明显，因此传统键鼠方式是难以应对这类射击游戏的。如Halo2中最基本的“电浆破甲，冲锋枪抵近射击、粘雷”这个连贯操作，使用键盘时就很容易让人手忙脚乱，这也是很多玩家把Halo系列当成是传统FPS玩，无法感受到其动作性的魅力，以至于很快删除了事，然后到游戏论坛发帖骂街的原因。在GoW中，由于键帽和手柄按键感压方式的不同，甚至就连“完美上膛”这个家用机版玩家很快就能熟练掌握的操作，在键盘控制下也错误连连。Halo2的Vista版当初所宣称的跨平台对战最终无法实现，但可以预料的是，在未来PC vs Xbox360的对战中，使用键鼠的玩家，未必可以在这类游戏中捞到任何便宜。



对于CS玩家而言，键盘上有用的就是这么几个键，这么说PC键盘也是不合格的控制器？



GoW的准星设计，和Halo一脉相承

门户之争——挑战还是机遇？

《中土之战》和Halo两款作品，标志着RTS和FPS两种游戏类型一样可以在家用机上成功。近年来，这两类作品在家用机平台的异军突起，更是让PC玩家发出“狼来了”的惊呼。通过上文的分析我们可以看到，无论是RTS还是FPS，其家用机版在设计思想上和PC游戏相比，走的并不是同一条路。因此与其说是对PC平台的挑战，不如说是以全新的风格对同类型游戏所进行的补充。其新设计、新风格，对于PC同类型游戏来说既是挑战，也是机遇，这也是本文3个副标题均使用设问的原因。微软的Games for Windows计划中，Xbox360手柄已经成为了PC操作系统的默认外设之一。长期以来，国内的PC和家用机玩家之间都有着所谓“门户之争”，前者嘲笑后者的主机价格只相当于自己的半块显卡，而后者则常常指责前者观念狭隘、不懂欣赏。在顶级大作全平台发售、操作系统对家用机外设兼容度日益提高的今天，或许我们只要购买一只360的有线手柄，或者给自己的主机添置一个USB键鼠转接器，就能体验到不一样的精彩。乐趣，往往就是这么简单。P



建安七子和三国游戏

■ 晶合实验室 北四环刷卡员

开篇先做名词解释，“建安”是东汉献帝的年号，从公元196年到220年，三国历史甚至中国历史上比较著名的以弱胜强的战役——官渡之战（建安五年）、赤壁之战（建安十三年）都发生在建安年间。甚或你可以这样说，人们心目中精彩的三国故事，大半是发生在建安年间。

建安七子的提法出自曹丕的《典论·论文》，是指孔融、陈琳、王粲、徐干、阮瑀、应玚、刘桢。

对于建安文学我就不敢评说了，实在没有这个资格，有兴趣的去查中国文学史，反正还没看到哪本中国文学史，敢不写建安文学这一章节的！

策略类三国游戏曾经是百花齐放，不过到现在就只有光荣的“三国志”系列一家独秀，所以下文在提到策略类三国游戏时，多以《三国志11》为代表。

三国游戏的人才与技术

建安文学的成就，主要集中于三曹（曹操、曹丕、曹植）和“七子”，外带一个蔡琰（文姬）。要说这“七子”应该是相当有学问的人了。

众所周知，策略类三国游戏最吸引人的因素就是“人才”，但我们在玩“三国志”游戏以及看《三国志》这样的史书时，会发现游戏中和现实中关于人才的观念差距甚大，这确实是个很有趣而且很值得思索的问题。本文名字叫建安七子和三国游戏，只是以“建安七子”这样的文士来代表，来说说三国时期的各类人才，看看他们在游戏中的境遇，并由此发一些感慨而已。

某友在玩“三国志”时喜用刘备，按他的说法，只要有了五虎上将、卧龙凤雏加上法正马良魏延，最多再算上一个姜维，就“野无遗贤”了，可历史上刘备晋位汉中王，先封许靖为太傅……而在游戏中，这许靖有什么用？统御3、武力5、智力67、政治79、魅力68，这样的将领游戏中一把一把的，派不上大用场。许靖是名士，虽说盛名之下其实难副的情况也有很多，但让我们再看看前面提到的“建安七子”，实际上在《三国志11》中出现的只有孔融、陈琳、王粲三人，孔融：统御30、武力5、智力72、政治75、魅力65；陈琳：统御10、武力9、智力74、政治78、魅力72；王粲：统御6、武力3、智力79、政治80、魅力56。这些名士是不是真的几无用处？游戏和历史，人才定位的反差怎么会这么巨大？



我当然不是说游戏中的人才观应该和历史上的完全一样，事实上这也做不到。在“三国志”游戏中，制作者想尽了各种办法



在《三国志11》的武将事典中，可以找到“建安七子”的资料，其中黄名武将出现在游戏中



这是《三国志11》中的陈琳，他能出现在游戏中，多半是因为那篇著名的讨曹檄文

来凸显将领的个人特征，尽量避免千人一面，以《三国志11》而论，这种努力收到了相当的成效，传统意义的顶级将领，就算做不到个性鲜明，至少也是作用独到，一些原本“默默无闻”的将领，也因为独有的特殊特技而闪亮一时，比如潘璋、马忠，因为会“捕缚”特技而仗仗少不了，替我抓到的敌将有一个加强连……但因这种改变而“受惠”的将领还是在少数，半数以上的武将还是会被玩家遗忘。其实，千人一面还不是不能忍的，毕竟历史上的小人物默默无闻地做事，但没有史书留名。最不能忍的是游戏对他们的无差别对待，对于强将，军师自然放在前面杀敌，其他人在后方，通通都是“骷髅兵”，只论个数不管名字，这里内政缺人，派5个去，那里要士兵训练，再派3个，谁管你姓甚名谁。

游戏制作者以参数+特技来构建人物，并不停地调整，却始终难让人满意，我们再深层次地考虑一下这个问题，就会发现弱势武将无法表现出个人特色甚至被无差别歧视，实际上并不完全是人物构建方式的问题。应该说，传统意义上的参数+特技来构建人物的方式，目前看来是相对简单而且基本合理的，要想去进一步完善它，则因人才设定方式而带来的游戏构架的改变不可避免。或者我们换个说法，以目前的策略类三国游戏构架而言，人物不论怎样设定，都是“先天不足”的。这么讲可能太生硬而难以理解，我们用更通俗的足球来举例。比如你去一个球队当主教练，人家给你介绍了说A球员任意球脚法好，这当然是有益有用的信息，但你一定觉得不够，你还是不知道如何才能使用好这个球员，因为最重要的信息应该是这个球员擅长踢场上什么位置，前锋、中场、后卫还是守门员？只有先明确了这个，这个球员才能很好地为你所用。



此为高顺从三国志2代到10代的头像，由此依稀可反映出高顺在游戏中参数之变迁

以军事领域举例，游戏中应提供的位置大致该是以下几等，甲等是镇守一方的“都督”，在君主之下掌握数个城池的军事大权；其次是领兵出征的“主将”，负责统兵征伐的；第三种是“副将”，是给主将当副手的；第四种是“军师”，后3种统算为统兵出征的将领，算作乙等技能。丙等技能是“镇守”，说白了就是州郡府县的镇守武官（主要指后方城池）。丁等技能想不出什么好名字，勉强叫做“军务”吧，也就是闲呆在城里平时练练兵维持社会治安什么的。

与之相对应的武将也可以赋予“都督”“主将”“副将”“军师”“镇守”技能，赋予“都督”技能的将领必须有独镇一方的经历。诸葛亮、司马懿、陆逊、周瑜、鲁肃、关羽可有此技能，魏延、钟繇、张辽、曹仁、夏侯惇、吕蒙、陆抗、杜预、姜维、钟会、邓艾可勉强赋予此技能。相比之下，“主将”技能的要求就宽泛得多，只要有过独立领兵出征的经历即可，这样的将领数量不少。“副将”也是统兵的将领，只是根据将领的性格、能力的不同有主副之分而已，李典、王平这样的性格平和又可给主将提出有益建议的，都是比较出色的副将人选。这里所讲的“军师”范畴要比一般人心目中的小得多，大致界定一下就是有独立领兵经历的都不能算在内，传统意义的军师如诸葛亮、司马懿、陆逊、周瑜这些都不算，贾诩、郭嘉、田丰、陈宫、法正这些人才合乎条件。

大家可以看出，以上技能是分等级的，因为游戏中提供的位置也好，将领具备的技能也罢，都不能只是看着光鲜说着好听就行的，必须带来实质的影响力和好处才行。比如你作为君主占据了广大的领土，要成立第二甚至第三军团，如果你任命具有“都督”技能的将领出任军团长，那么该军团的所有城池可以得到征兵量上升5%、训练效果上升5%等（这只是举个例子，具体由什么好处可依据游戏的设定）。而且技能是“向下兼容”的，具有“都督”技能的将领，当“主将”做“镇守”自然是毫无问题，而反之则不行。这就像一块布，够材料就做长袍，长袍不行改马褂，马褂不行改肚兜，肚兜也来不了就只好当口罩了，人也是如此，才能虽有大小之分，但总该有个合适的位置供其发挥才能吧！而现今的策略三国游戏，人物被废置或乱用的情况极其普遍，让人扼腕不止。

以上只是军事领域的例子，内政外交也可以依此处理，各领域还可以设定除甲乙丙丁等技能以外的特殊技能，比如军事领域可加上“屯田”技能。“屯田”是曹魏可以统一北方、压制吴蜀的重要保证，也是司马氏可以最终统一天下的重要保证。

说了这么多，有读者会问，就依你的设想，那你最初提到的“建安七子”有什么用？有什么“岗位”



演义中曹操出场“身长七尺，细眼长髯”的描述，确实非常到位

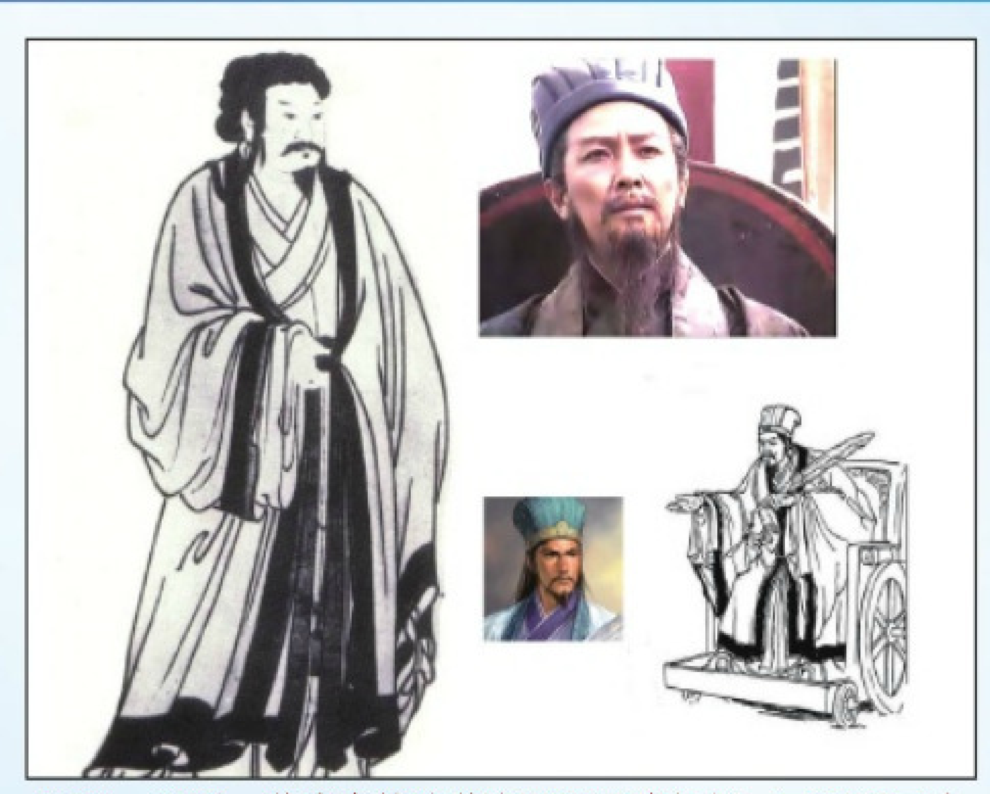


此为王羲之临摹钟繇贴，不过据考证已不是王羲之真迹，系后人再次临摹

适合他们呢？

关于建安时期的文人，曹氏统治下有个“邺下文人集团”的说法。大家玩“三国志”游戏，如果选“官渡之战”或之前的剧本，应该知道邺城其时是袁绍的领地，换句话说“邺下文人集团”的形成该是在曹操扫灭袁绍占据邺城，直至基本统一北方之后的事情。在此前建安七子并非都在曹操的麾下，王粲在荆州刘表处，陈琳在袁绍手下甚至还写了那篇非常有名的讨曹檄文，惊得曹操头风病好个大半。

由上我们可以看出，即使作为大文学家、大诗人的曹操也只有在占据大片领土、己方统治已趋于稳固的情况下，才会去招揽这些文人名士。被吕布端了老窝几乎无处可去的曹操，是不会有心情和这些文人吟诗作对的。同样，刘备得了益州、做了汉中王，才会封许靖为太傅，当阳逃命时连糜竺、简雍这样的老部属他大概都会觉得是累赘，更别说许靖这糟老头了……



历史、小说、游戏中的诸葛亮形象非常相似，可见在后人心目中认同度之高

从另外一个角度说，文士们也有趋向安定的环境、大树底下好乘凉的想法，这也是建安七子后来皆归于曹操的根本原因。

落实到策略类三国游戏上，可以采用如下的设定：部分人物具有“名士”或“文士”的身份，这样的人物在某君主创业初期基本毫无用处，也不会为兵寡势微的君主所招募。只有当君主的势力达到一定程度才能招募成功，而某君主势力达到一定程度后，也必须有一定数量的名士“装点门面”，否则后果很严重（比如无法继续提升名声无法提升君主官位或者民忠下降或者……）。总之这些由游戏设定，名士到游戏后期就成了人见人爱的香饽饽，不再是没用的摆设，而此设定与史实也不相违背。

除了这些吟诗作赋的文士以外，还有些人物也可照此处理，比如说马钧，按现在的话讲叫科学家，他发明的灌溉设备——翻车，中学历史课本都有介绍；比如做医生的张仲景、华佗，比如写史书的陈寿，都可以给予他们特殊技能，彰显其与众不同也。再有就是书法，曹魏的钟繇可是书法大家，与王羲之并称“钟王”，与张旭并称“钟张”，写字和王羲之同列，关于他成就的其他评价就显得多余了。光是写字好对付不了敌人？那也不一定，钟繇那不成器的儿子钟会虽只得了他老子的皮毛，却以伪书仿造邓艾的笔迹离间邓艾和司马昭的关系，还真收到了奇效，只不过手段有些下作，自己也没得好死就是了。有时我就想，三国游戏里可设“伪书”一计，要求用此计者书法参数到多少多少，也甚是有趣……

“天生我材必有用”，只有让这些三国人物都人尽其用了，这个三国游戏才会精彩。

三国游戏人才设定的几个误区

对于上文提到的游戏构架和人物观的想法，有人会拍案叫绝大呼大呼有理，但不屑一顾、嗤之以鼻的也不会少，这也很是正常。游戏中人物的参数、技能的设定方案争议多，毕竟是见仁见智的事情，就算这方案标准定下来了，具体到什么人给什么技能定什么参数，只怕争议更多。

好在这是三国游戏，到底有历史摆在那里，大家都不能随心所欲，你当然可以把诸葛亮的武力定为100吕布的智力定为100，这个游戏也能玩，就只能叫作恶搞三国了。

所以，不论是哪种人物设定方法，都必须做到“以史书典籍为依据，以游戏要求为准绳”，具体到某个人物，设定什么技能什么参数，最好是到历史中找答案了。还好游戏中出现的人物，基本上可以在《后汉书》《三国志》《晋书》中找到他们的传记（至少是相关记载），所以以史书典籍为依据，并不是什么困难的事情。

当然不利的因素也有，因为一部《三国演义》影响实在是太深远了，都说它七分实三分虚，实际这七分实中细节出入也不少。那么，设定三国人物，到底是以《三国演义》为依据呢，还是以《三国志》为依据？实际上，不论是游戏制作者（比如光荣公司）还是玩家，对于三国人物评价，始终存在着一个探究和反思的过程，这种过程从来没有停止过，这种摇摆的过程可以直观地理解为“《三国演义》还是《三国志》，这确实是个问题”。

游戏制作者的探究和反思主要表现是人物参数、技能的持续调整，有些人物的调整还相当大，而调整所涉及到的人物范围也相当大。就这一点来说，我是非常钦佩日本光荣公司的，“三国志”游戏到现在为止出了11代，你可以清楚地看出他们在游戏人物设定方面下的功夫。游戏中六七百人物，我们不可能挨个品评设定的是否合理，下面只指出设定过程中的一些误区，并简要说明。

第一类误区可以称为“演义后遗症”。因为“演义”中塑造的人物与历史真实相差较远，人物设定就会出现较大偏差。比如说张飞，豹头环眼性如烈火只是“演义”的说法，历史上的张飞就算称不上儒将，工于书画总是有证可查的。陈寿说“关羽、张飞皆称万人之敌，为世虎臣。羽报效曹公，飞义释严颜，并有国士之风。然羽刚而自矜，飞暴而无恩，以短取

曹操说“生子当如孙仲谋”，但曹丕真的比不上孙权吗？



马钧发明的翻车，到现在某些农村还在使用



一代名相诸葛亮，名垂青史，万世敬仰

败，理数之常也。”又有“羽善待卒伍而骄于士大夫，飞爱敬君子而不恤小人。”处处以关张对比，明其各自优劣，再看看游戏中，关羽是第一神将，张飞的智力、政治力和魅力则低得离谱，不可不说演义“流毒甚远”。

受演义影响的人物还有曹真、许攸、蒋干等人，因为演义中某些不堪的描写而受到不公正待遇，不过光荣公司似乎也注意到了这个问题，以曹真为例，从4代到11代，其参数平均涨幅在10点以上。不过要从根本上解决这个偏差，难度还是很大的，这涉及到玩家思维惯性的问题，上文提到的曹真这样不太引人注目的，调整也就调整了。像赵云这样知名度高的，也就是偷偷摸摸把他的政治力和魅力调低一点而已。

第二类误区可简称为“参数混淆论”。“三国志”系列中，人物的参数基本是统率、武力、智力、政治、魅力5项。在该系列早期作品中，经常是将统率和武力、智力和政治混在一起，统率高的将领武力必不低。比如说4代中曹操武力被定在89，加上什么倚天、青虹之类的轻松90以上，武力90以上的曹操，那就不是曹操了，是怪物。

智力高者政治必不低，很多也是看着情面给分，人家都那么聪明了，政治高一点有啥？殊不知战场上的军师才能和后勤领域的为政能力完全是两码事，即使是以智力和政治都很高的荀彧来说都是如此，况乎他人？

荀彧是曹操最重要的辅佐之一，曹操赞之曰“吾之子房也”，于是大家也人云亦云说“子房也”。实际上你仔细看“荀彧传”，你会发现荀彧的主要长处并非在于战场上之奇策，而是掌控中枢、选贤任能并在大战略方面给曹操有力的支持。如真以曹操为刘邦，荀彧则应该比之为萧何，郭嘉比之为张良、贾诩比之为陈平，这样似乎恰当些。

纵观“三国志”系列之参数变迁，荀彧的智力始终在95+，政治力却由90（4代）一路飙升到98（11代，全游戏中第一），足见光荣公司考证之细，已基本上恢复荀彧之历史原貌。如果我来给荀彧做人物设定，我甚至不会给他“军师”技能，代之以“辅弼”技能（所谓出将入相，“辅弼”正是与“都督”技能相对应的文官技能之首，实则真宰相之技能也）。《三国志》评曰：“荀彧清秀通雅，有王佐之风，然机鉴先识，未能充其志也。荀攸、贾诩，庶乎算无遗策，经达权变，其良、平之亚欤！”陈寿这不及50字的评论，其实已明确讲出了荀彧与荀攸、贾诩的区别，或者正是宰相与谋臣之间的区别吧。

让人高兴的是，这种“参数混淆”的毛病在“三国志”系列的最近几代作品中，得到了很大程度上的调整，“矛盾冲突”已不那么明显。

第三类误区概括为“生不逢时论”。有些人明明能力很强，但由于运气不好，如流星一划而逝，就算再亮也会打折扣，比较典型的人物包括陈宫、高顺、法正甚或庞统等人。陈宫、高顺没选对主子，又不肯如张辽那样归顺曹操（当然我不是说张辽归顺不对，良臣择主而仕，没什么不对）……看到后来威震逍遥津的张辽，我就想陈、高二位如果活到那时，未必无此荣光。回到游戏中的参数设定，在“三国志”系列的最近几代作品，他们的能力算是得到了承认，达到了相当的水准（在吕布麾下与张辽并称双璧的高顺，其参数已无法同张辽比肩，勉强算作一流武将罢了），但还是有相当名气不如他们的人物，没有得到“平反”的机会，已泯然众人矣。

生不逢时的还有一些人，这些人却因此得到了好处，他们生的比较晚，大多在后来的晋王朝做了大官，所以参数给的很可观，这就有点像歌手大奖赛，越后出场的分越毛，这也是没办法的事情，这些人就不点名了。

第四类误区是“人物脸谱化”，大家可以看看我前文给出的建安七子中的那3位的参数，仿佛在告诉大家，所谓文士，就应该是这样——统率、武力个位数，其他3项七八十。其实七子有数人随曹操于赤壁，虽不能指望他们杀敌立功，也基本上应有自保能力，乱世尚武，他们的武力或者没有那么低吧。

再有就是“智将”模式，比如赵云、张辽、郝昭以及孙坚、孙策父子，这些人统率、武力不低，智力也不错还好理解，他们的政治力也比较高，就太模式化了。

说到脸谱，还有一个有趣的花絮，大家可以关注一下《三国志11》中下述人物的头像：贾诩、满宠、贾逵等身为文官，却是满身甲胄的头像。脸谱的变化是能力变化的晴雨表，由此看来，这也是件很有意思的事情。

以上是游戏制作者的问题，他们手握着更改游戏人物参数的大权，我等只能提出一些个人的看法。玩家对三国人物评价的探究和反思的过程则比较表象化，很多与三国有关的论坛都有很多深浅不一的讨论，我只有一个小小的建议：《三国志》这大部头的史书也许你没时间全看，其实也不需要全看，但每传最后的评语最好看看，看过以后再玩三国游戏，那感觉都不一样。P





▶记者探营

西山居的梦想照进现实

股市的冷暖两面对金山软件来说体现得特别快。庆贺上市成功的香槟刚喝了没几天，已经在金山奋战16年、带领金山成功上市的领军人雷军就宣布辞职，退出了第一线。其后，金山股票在市场上也是震荡不已，董事会成员求伯君和雷军回购股票的行为被说成是“流血托底”。总之，世态炎凉，相信金山人不是第一次体会到，但这一次体会得尤其迅速。

■本刊记者 冰河（珠海报道）

就在这样的背景下，记者怀揣前往珠海的机票，出发前往西山居对金山的近况进行采访。当日南方大雾弥漫，同一个登机口前往上海的航班因此取消，前往珠海的航班也被迫推迟20分钟。如今西山居究竟会给我们什么样的印象，就隐藏在那片迷雾中。

现在的西山居

对《大众软件》的读者和记者本人来说，西山居都不是一个陌生的地方。从《剑侠情缘》到《剑侠情缘网络版》的发售，再到杂志的《西山居10年》专题，我们曾无数次走近这个地方，每一次都有不同的发现。而此次来到西山居，看着伫立在雾中的大厦，一种熟悉又陌生的气息扑面而来。许多曾经在这里接受我们采访、侃侃而谈的风流人物都已经离开，现在的西山居，还是过去的西山居么？


西山居的办公楼前早就张灯结彩，欢迎我们这些来自全国各地的记者

“这里是《剑侠世界》的开发部门，楼上一层是‘剑网3’的开发部门，等一下都会带领大家参观。不过请大家注意，“剑网3”的部门严禁拍照，也不开放自由采访，请大家配合。”一进入金山西山居大楼，负责接待的客户服务部门工作人员就礼貌地告知来采访的众多媒体记者。听到《剑侠世界》和“剑网3”的名字大家有些兴奋，不过不能对“剑网3”自由采访，还是有些不尽如人意。幸好陪同采访的金山媒体经理王昭私下告诉大家，金山软件高级副总裁、网游事业部兼西山居总经理邹涛随后将接受采访，尽可能回答所有问题。“剑网3”的主程序、主策划等人也将现身，这才让记者的情绪平息了一些。

时间还早，体验一下西山居的饮食文化吧。

西山居的员工食堂位于大楼一层，免费为员工提供三餐。饭厅中10余张大圆桌足可容下上百人同时用餐，而赶来吃早饭的员工则井然有序地排队自取早餐。包子、面包片、油饼、豆浆、稀饭等南北特色早点应有尽有，味道也非常可口，以至于后来晚上吃饭时有人提议“在楼下食堂解决吧，真不错”。据说，很多人来此工作一段时间后体重都会增加，而且幅度不小。最离谱的是某主策划，两年长了近50斤，看来这里的水土还真养人。


看看这份食谱，荤素搭配、营养丰富，明显比冰河每天吃的好多了

先吃完早餐的记者们闲来无事，在大厅中等待集合。电梯口边的一个大厦模型吸引了众人的注意。向前台接待人员了解后才知道，这是西山居目前正在建设中的新办公楼，位于珠海高新技术产业开发区，预计2008年10月左右就可迁入。从外形上看，这栋建筑酷似网易科技在广州的办公楼，加上建筑模型背后巨大的招贴标语上“热烈庆祝金山软件在港成功上市”的口号，不禁让众人感慨，“上市就是见效快啊，不知除了这栋楼之外还能体现在什么地方”。这时电梯门开了，西山居客户服务部门的工作人员带领众人上楼参观采访，真正的好戏就要上演了。


早餐果然很不错，味道和分量都很足



好吃不贵，请勿“插队”

那些场景依旧。巨大的办公大厅，分隔开的格子间，开发人员忙碌而有序地工作着。只是从前坐在这里接受采访的许多老面孔已经消失，只有在楼梯间和过道的墙上，还能看到他们留下的那些笑脸。不过所有人都相信，尽管他们已经离开，但他们留给西山居的财富依然萦绕在这里的氛围中。在探访了《剑侠世界》后，本刊记者试图偷拍“剑网3”开发部门未果，被“抓获”后“押解”进会议室，在采访结束前不能再单独出去，下场悲惨啊……

关于《剑侠世界》

记者首先见到了《剑侠世界》的项目负责人赖立高。他向记者介绍了游戏目前的开发进展：《剑侠世界》正在进行公司

内部的员工测试，目前版本已经完成了所有游戏的基本架构，装备、技能、任务等方面的内容都已完成，计划于2008年3月推出对外的小规模测试，而在4月份推出对外的较大规模测试，具体测试的日期还没确定。在运营模式方面，《剑侠世界》在初期将采用道具收费模式，但并不排除在运营一段时间后实现道具收费和时间收费混合运营。

赖立高介绍说，《剑侠世界》的发展方向非常自由，可选择的职业是根据门派决定的，不同门派具有不同的五行属性。如本刊记者选择的天王帮，发展路线有枪系专精和锤系专精两条路线。战斗中主要担任冲锋在前的战士角色，具有金系属性。因此追杀擅用暗器和毒药的唐门（木系属性）特别有优势，但遇到火系属性攻击的一品堂就处于下风。



每一层都有独特的文化墙，这里展示的是精彩瞬间，另一侧则是人生感悟了



这是一幅颇有气势的招贴，有10多米长，限于条件我们只能看到这么点

随后来访的所有媒体记者被组织参与了一场宋金战场的大战。在队友的支持下，有幸首次体验《剑侠世界》的媒体队一方高度兴奋，以不怕死的战斗作风将客服MM一方压到了大营附近，最终取得了胜利。从这场短短的战斗来看，虽然《剑侠世界》的画面没有《剑网3》那般精美考究，但战斗的快感非常强烈，适合那些喜欢“虚拟江湖”的中国玩家口味。

目标：暴雪

“金山西山居，要做中国的暴雪！”

在见面会上面对各界媒体代表，邹涛的开场白充满了豪气。“我们现在与暴雪还有很大的差距，但我们一直在努力去贴近暴雪。每年甚至每一天靠近暴雪一小步，对我们来说都是一个巨大的进步。也许我们可能要花几十年，也许无法超越，但我们为坚实踏出的每一步感到骄傲。”看来上市带来的变化，除了那栋正在建设的大楼外，带给金山的精神和信心影响更加明确。


食堂门口的展示橱窗，这就是西山居历年荣誉历程的体现

不过上市之后的动荡也是外界有目共睹的，因此话题不可避免地转向了雷军离职和股价动荡带来的影响。对雷军的离开，邹涛给出了明确的说法：“我们都知道，任何一家公司的架构都是金字塔形的。不管是雷总领导也好，还是求总领导也好，都不可能所有的事情一把抓。虽然雷总辞去了CEO职务，但下面做事的人还是相对稳定的。求总和雷总都是站在公司的战略层面对今后的发展提出思路，

赖立高详解《剑侠世界》

了解了游戏的进展后，记者就新游戏的设计细节对赖立高进行了采访。


赖立高尽可能详细地解答了记者的问题

大众软件： *《剑侠世界》在原有的10个门派基础上新增了2个，12个门派会不会容易引起不平衡？*

赖立高： 我们之前一直认为门派间的平衡是在数值上进行平衡，可根据这样的思路去调整，最后发现那还不如就设计一个门派。我们现在认为的平衡，是需求的平衡，每个门派都会在游戏中体现出需求。比如，某个任务需要特定的门派完成，打某些Boss用某个门派的技能可以更有效等。平衡并不是单纯体现在PK上，所以门派的增加并不会导致不平衡。

大众软件： *目前《剑侠世界》的封顶等级是多少？玩家练级的途径主要是什么？*

赖立高： 《剑侠世界》目前封顶是150级。在游戏中玩家有很多种升级方式，如每天有一个半小时的4倍经验，这个时间消耗完之后可以去参与门派任务或战场。我们希望通过多种练级方式，拉近玩家之间的等级差距。即使一个疯狂练级的玩家和每天只玩3个小时的玩家之间的距离，也不会在短时间内被拉得很大。

大众软件： *《剑侠世界》的加点方式是自由配点还是自动配点？*

赖立高： 目前我们采取的是自动配点。考虑到很多新手玩家并不了解游戏，如果辛苦练出来的人物加错了点，就很容易废掉。但资深玩家可以通过道具进行洗点，塑造自己的独特人物。

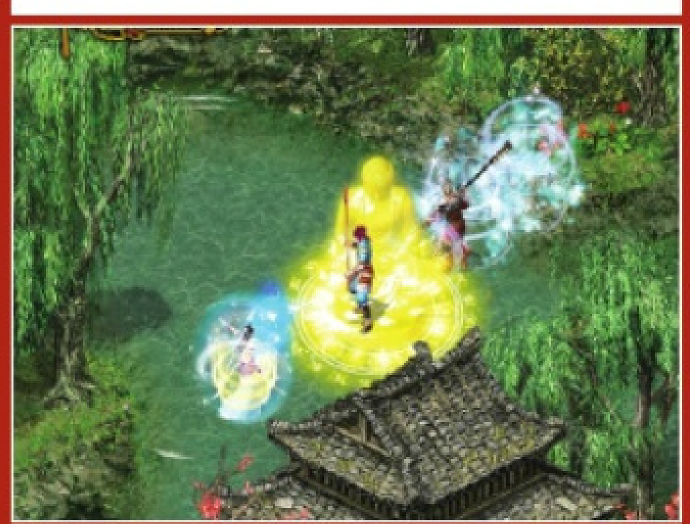
大众软件： *《剑侠世界》中的生活技能有多少？每个人物可以学习几种？通过何种途径提升技能？*

赖立高： 生活技能一共有10种，5种采集技能对应5种制造技能。每名玩家学习的生活技能数量没有限制，但提升技能的“精力”则需要通过完成任务得到。目前我们还没有设定其他方式可以得到精力，所以玩家不可能将所有生活技能都精通，只能有选择地学习。



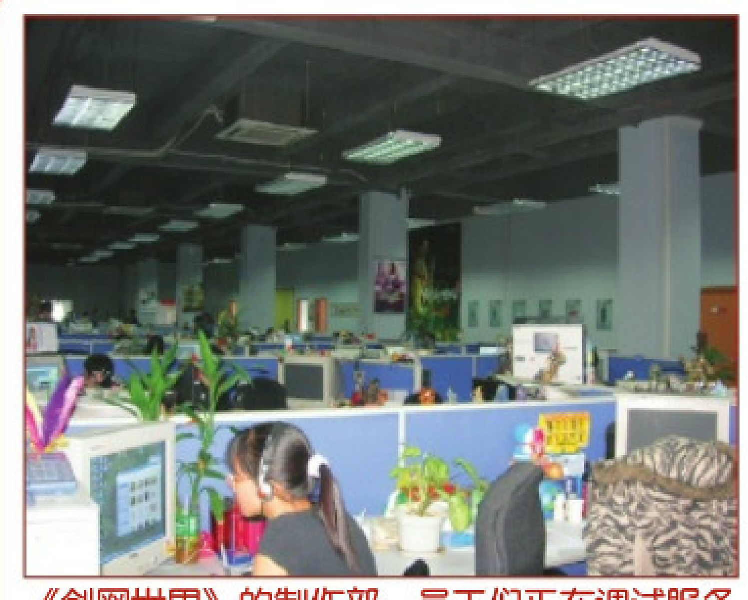
大众软件： *游戏中的战场是怎么设计的？宣传中提到最多的就是宋金对抗。*

赖立高： 宋金对抗是《剑侠世界》最大的特色之一。玩家在70级之后可以进入宋金战场，100级之后可以进入更高级战场。进入战场需要玩家选择阵营。阵营的选择没有限制，但只有双方人数相当时，战场才会开启。也就是说，并不会出现一边倒的战斗。


《剑侠世界》在美术风格上与“剑网”系列一脉相承

大众软件： *在对玩家开放测试时，将会开放多少地图？*

赖立高：我们目前已经完成了宋、金、吐蕃、大理等地图，到开放测试时，这些地图都会对玩家开放。


《剑网世界》的制作部，员工们正在调试服务器，为等会的媒体战场体验做准备

这个思路是已经确定的，并不会因为个人的因素而改变。而且雷总也只是辞去了CEO职务，并没有真正离开金山，他依旧在管理层中。”邹涛强调，“金山并不是一个人的公司，而是由董事会领导。CEO个人风格的不同，会导致对细节处理上的不同，但就公司的战略发展而言，并不会有改变。我相信不管是谁领头，金山都会在我们已经选好的路上坚定地走下去。”谈到股价的波动，邹涛表示，既然敢上市就要有面对的信心。“谁家的股票只涨不跌？波动很正常，我们也没有被勒令退市，这说明金山的经营没有问题。”

话虽这样说，但上市后来自市场的压力必定会对企业的发展战略有所影响。金山一贯走大制作的精品路线，这种路线的回报期就一定不会短。而近几年来西山居在游戏研发方面并没有太多新消息发布，行业内对精品路线也很有争议。中国现在的市场，精品路线还走得通么？面对这个问题，邹涛的回答依旧很坚决。

“西山居走精品游戏路线的决心是很坚定的，过去如此，未来亦如此。《剑侠世界》70多人的团队，花了3年的时间，总投入接近3000万，这种投入在2D网游研发上是大手笔。而‘剑网3’，我们150多人的团队做了5年，已投入了1000万美金，就是希望能有一款中国武侠的精品。对目前的中国市场来说，并不是所有厂商都适合走精品路线。金山有毒霸、词霸、WPS、网游等多条业务线支持，在上市之后，我们不再面临生存的危机，可以不计市场的压力，这就让我们有条件去进行一些深层次的开发。西山居近几年确实没有太多的声音，我们希望厚积薄发。中国的网游市场会越来越大，但金山要沉住气。我们常说‘城头变换大王旗’，金山已经完成了很好的技术积淀，我们缺乏的只是一个爆发的契机。2008年正是金山软件成立20周年，这很可能成为我们期待中的契机。”


这是“剑网3”的原画人物设定，偷拍的后果让我很后悔……

3年的制作时间投入的确不小，不过正如我们看到的，3年里可能会有很多变化。做很长的产品线，相比之下，金山的这种投入是否风险太高？

邹涛：技术的积淀是常年累月的

邹涛认为，创意确实很重要，但它是建筑在扎实技术基础上的。大多数好的创意只是昙花一现，而技术的积淀却是常年累月的，是公司生存的基础。

大众软件：*那么追求武侠游戏极致最主要的困难在哪里？也是技术？*


在邹涛看来，靠近暴雪，超越暴雪，这不仅仅是一个梦想

邹涛：是的。技术是最主要的障碍，这需要随着硬件和软件技术的不断发展而完善。现在“剑网3”中已经可以做到飞檐走壁，但我们还不能做到更多更高深的动作，比如跳起来踩在墙上变向——这在电影中是很常见的武术动作。还比如《卧虎藏龙》电影中，李慕白踩在竹叶上随风飘动的场景，我们也希望能在游戏中体现出来。很多这些技术的细节，整合起来就会使游戏更具有武侠的韵味，但这些技术的实现还需要很多方面的配合，也是一个长期的过程。

大众软件：*做“剑侠”13年之后，西山居是否考虑开发其他类型的游戏？*

邹涛：长远来说肯定会有新题材，但目前我们的目标还是武侠。之所以还做武侠，是因为我们觉得还没有把武侠题材表现得更好，在这个方面还有很多潜力可挖掘。当西山居把武侠题材发挥到极致后，我们会开发其他类型的游戏，但有一个中心，就是必须是表现中国文化题材的，比如饮食文化。也许以后我们会开发个游戏叫做《食神Online》（笑），但那是之后的事情了。

“这个问题在去年的ChinaJoy上其实也讨论过。我们看看盛大和网易，主要营收都来自于已经运营多年的《传奇》系列和‘西游’系列。这恰恰说明一款适合广大玩家的精品游戏生命周期不仅不短，而是能给企业带来长期的收益。一款游戏推出，必然会经历一个周期。并不是说一款游戏的在线一走下坡，就说明生命周期到了，没落了。我们花了很长时间制作‘剑网3’，游戏推出后还有大量的工作要做，不断地更新才能更好地完成‘精品’。我们希望金山对精品游戏的追求，能够带动中国网游研发更加注重游戏品质，而不是仅仅满足短期商业需求。”

技术与创意的辩证法

话题回到西山居。西山居做“剑侠”系列已经13年，对最新的产品，相对过去的创新和突破体现在哪里呢？

“技术！我们这些年来不断累积，就是在技术层面上进行突破。这个技术并不单指程序，还包括策划、美术、测试等多个方面。而这个突破，也并不是指我们新发明了什么尖端技术。把现有的技术进行整合，使之更加融合成一个整体，这也是一种突破。暴雪的《魔兽世界》，其实很多概念并不是它首创的。但它能将之整合并赋予新的内容，成为具有暴雪特色并被玩家所接受的暴雪概念，这就是突破。”

邹涛现场为来访的记者播放了两段视频。其一是《剑侠世界》的片头动画，表现的是大宋军民齐心抗金的战斗场面。其中金军万箭齐发、大侠挥刀乱斩的画面不时让台下众人暗叫“英雄”“黄金甲”，但末了还是集体要求再看一遍。另一段来自于“剑网3”的真实操作视频，则让所有人对场景和人物的制作感到惊艳。记者了解到，目前这款游戏已完成了1/3的制作，预计2008年末会与玩家见面。两段视频虽然精彩，不过正如邹涛所说，金山在武侠游戏方面的确还有更多的精彩需要雕琢。


革命的红色激情，永远弥漫在金山的各个角落……

就在记者从珠海归来后的1月22日，首次追踪金山软件股票的美国知名投资银行雷曼兄弟给金山股票以“增持”的评级，称金山于2008年第二季度推出的两款新游戏，将推动网游业务继续增长。显然，对西山居、对金山的游戏有信心的，不仅仅是金山自己。

▶在线事件

绿色免费：另一条道路？

“免费游戏”成为中国网游行业的主流少不了一线运营商的推动。盛大、巨人是发起者之一，九城也毫不羞涩地在《奇迹世界》《卓越之剑》里贩卖道具，似乎只有网易在“诱惑”面前迟迟没有动作。直到丁磊在2007年度中国游戏产业年会上发表讲话，《天下贰》才驶入了“免费游戏”的快车道。不过丁磊强调，《天下贰》就算“免费”，倡导的也是“绿色免费”。

■本刊记者 大漠小虾

《天下贰》出现要免费的传闻也不是一天两天了。一年前，游戏宣布回炉二次开发时，就传说《天下贰》是为免费准备的。丁磊也曾在公开场合表示，如果网易决定推出“免费”游戏，应该会在《天下贰》和《大唐豪侠2》中选择一款。但直到2007年11月网易发布当年第三季度财报时，网易联席COO董瑞豹还曾表示：“按照目前的计划，《天下贰》仍将是一款按时收费游戏。大约在公开测试两个月后，将会商业发布该款游戏。”从11月份到现在，是什么促使网易在短期内作出这种转变？

免费策略的确定

网易副总裁、游戏事业部总监陈伟安告诉本刊记者，《天下贰》决定采用“免费”运营的方式并不是两三个月之内决定的事情。早在2004年，网易已经留意到韩国有这样的运营形式。通过研究后发现，这种模式虽然受到相当部分玩家的欢迎，但在一定程度上会伤害游戏的平衡性，而这有违网易一贯以来提倡的游戏公平原则。因此，网易当时对待“免费”的态度是关注，但尚未列上公司的战略议程。陈伟安说，基于审慎的理由，直到发布第三季度财报时，公司对《天下贰》仍未有任何运营模式改变的决议。他认为这样其实很符合网易一贯以来低调、稳中求进风格的。


丁磊终于亲口破解了悬念

“《天下贰》重新上市以新的‘绿色免费’去运营不是突然之举，而是经过相当时间的沉淀和求证后，我们认为现在时机已经成熟。这个时机包括网易对玩家需求的了解、对免费模式利弊的把握、对免费模式下如何保证游戏平衡性、满足各种类型玩家的需求，等等。”

“绿色免费”能否扬长避短？

丁磊在年会的发言中一直强调，《天下贰》的“免费”是“绿色免费”，并非以往业界简单的“免费”和“收费”的区分。其中最核心的一点是平衡性的问题。近几年来，“免费”，也就是道具收费游戏虽然成为市场主流，但其中急功近利的因素太过明显。在休闲游戏领域，道具的贩卖一般以装饰性为主，虽然你可能花好几百元在游戏里买件时装，但对游戏平衡性不会有太大影响。在MMORPG中，保守一点的游戏一般只出卖红、蓝等消耗品，但“奔放型”的道具收费游戏也不在少数。这些游戏中提供内挂、出卖装备，完全从官方意愿上引导玩家挂机和消费。


如果网易真的可以探索出稳妥的道具收费之路，也许会淡化一段时间以来许多“免费游戏”的铜臭气

丁磊提出的观点是，网易虽然要做道具收费游戏，但要让“有时间没钱”和“有钱没时间”的玩家，都能拥有很好的游戏体验。这种看法其实算不上新鲜，在许多道具收费游戏刺激RMB玩家消费，并酿出过玩家攻击运营公司的恶性事件后，业界对道具收费的模式也有了新的思考。不仅是网易，中广网刚刚签约的《武林群侠传Online》也提出了让各种类型玩家和谐共处的概念。但我们应该看到，这种提法目前只是停留在概念阶段，还没有一款游戏可以真正在这两种玩家群体间求得平衡。记者试图向网易了解一些“绿色免费”的细节，不过恐怕只有到《天下贰》重新开始测试，才能真正有所体会。

但不管怎样，从网易的行事风格上，我们还是有理由对这个可能有所新意的“免费”模式有所期待。

陈伟安：促进游戏平衡

大众软件：《天下贰》为实现“免费”进行了哪些工作？

陈伟安：我们认识到，“免费”模式存在的合理性是玩家需求所决定的。但我们同时也了解到，如何确保游戏的公平性和平衡性，最终是所有采用“免费运营”的游戏要解决的问题。为此，我们专门成立了由公司精英组成的研究团队去专门做这个工作。


陈伟安认为，网易对待“免费运营”的态度慎之又慎，希望找到两全其美的解决方案

大众软件：丁磊在发言时着重提到，《天下贰》实行的是“绿色免费”，所谓的“绿色免费”，从游戏制作上是如何实现的呢？

陈伟安：影响玩家游戏角色成长的变量有很多，如时间投入、金钱投入、操作技巧、成长路径等。绿色免费在制作思路上，就是让各类玩家根据自己的情况，选择最适合自己的“投入组合”，来实现游戏角色的成长，而且不同投入组合在成长方面是均衡的。另外，我们也将在游戏玩法设计中实现各类玩家间的互动，促进游戏平衡的实现。

▶快言快语

《体育帝国》与形象工程

无论你如何评价史玉柱和他的巨人网络，也无法否认他是这几年中最成功的网络游戏商人之一。虽然成功的途径有很多，但他选择了最快捷也是最“毒辣”的一招——让巨人网络成功上市，占据了网游市场前列的位置。然而对一个市值高达数十亿美元的上市公司来说，单靠一款道具收费网游来维持营收的话，说得严重一点就是“危如累卵”，在商场上摸爬滚打的史玉柱不会不明白这个道理。

■北京 Laser

史玉柱的应对是，在自主研发上，有被他称为“2008年最好玩的游戏”的《巨人》；在代理上，有了瑞士体育帝国有限公司的同名游戏《体育帝国》（Empire of Sports）。

《体育帝国》何方神圣？

体育帝国公司由瑞士的Infront公司和法国的F4公司合资成立。Infront本身是一家提供全面服务的国际代理公司，与国际足联、国际汽联和国际奥委会等体育机构有密切的合作关系，而F4据称是一个拥有诸多数学、物理学家的高智商游戏开发团队。该公司拥有独特的图像引擎、人工智能等技术。但如果不是巨人网络代理了《体育帝国》，相信国内绝大多数玩家对这两家公司的名字都没听说过。在宣传上，《体育帝国》号称是“体育休闲竞技类3D MMORPG”，虽然我不是很明白一款体育游戏如何能“RP”得起来。



《体育帝国》的画面采用写实风格，人物造型比较硬派，不知能否在国内众多卡通风格的休闲体育游戏中有所突破

巨人网络为何要“一反常态”地代理《体育帝国》？外界的看法有很多。巨人自己的解释是，为了国际化，也为了产品线的互补。看得出来，这次代理不是冲着赚钱去的。每一个中国人都明白2008年是何等的重要。对商家来说，北京奥运会在各种层面上的经济推动都是不可错过的机会。门户网站从去年年底就开始了自己的奥运战略，手中握有体育游戏的运营商也没闲着。九城大张旗鼓地开始了FIFA Online 2的宣传和推广；盛大也代理了《X-乒乓》，让自己有一款拿得出手的奥运品牌。相对于门户网站，九城、盛大等游戏厂商能否通过奥运战略赚到大钱也许不是重点，能否借助奥运会千载难逢的机会，在公众面前树立良好和健康的品牌形象也是很重要的。这种品牌形象，恐怕正是史玉柱和巨人网络所迫切需要的。

平凡中能否有神奇

从“脑白金”到“黄金搭档”，从《征途》到《巨人》，史玉柱虽然在每个项目上都取得了不菲的成绩，但在公众面前的品牌形象却一直难以树立，脑白金在私下里更是成为恶心广告的代名词。而《征途》赚来的不太好的名声，就算史玉柱每每在公开场合“洗白”也收效不大。这种效应其实已经影响到了《巨人》的推广。号称“中国免费网游最便宜”“来玩就发500元”的《巨人》，在一些玩家看来并不可信，BBS上到处是负面言论，隐隐有些“狼来了”的味道。

代理《体育帝国》，对巨人网络来说或许有两个明显的好处。一是探一探代理国外网游的水究竟有多深，二是借这款绿色、健康、向上的游戏好好树立一下自己与巨人的品牌形象。在1月份举行的2007年度中国游戏产业年会的高峰论坛


《体育帝国》的内容十分丰富，可以在其中健身，也可以滑雪或体验一下110米栏

上，史玉柱曾说：“我上个礼拜跟步步高的老板聊天，他说他研究发现，玩网游的老板（事业上）成功的概率比不玩的老板高。其实不光网游行业，其他行业的很多老板也在玩网游，只是网游被妖魔化了，他们不说出来而已。”“妖魔化”这个词不但被史玉柱用来形容网络游戏，同样也被人用来形容他和他的巨人网络。相对于整个网游产业的飞速发展，舆论与公众对网络游戏却愈加“看不顺眼”。国家新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟已经指出，中国网游产业已经进入了一个高速、健康、稳定发展的新阶段，大力发展绿色网游，是中国游戏产业的下一个发展目标。精明的史玉柱，不会不对如此一个明确的政策指导方向视而不见，所以《体育帝国》的“建立”也就不难理解了。

《体育帝国》号称包含了几乎所有的热门体育项目，玩家可以选择足球、篮球、网球、田径、滑雪等项目参与其中。据说在制作过程中还有世界顶级裁判参与指导，各种比赛项目完全模拟现实比赛，但这么一款社区类体育游戏出现在巨人的阵营里实在是让人感觉到奇怪。从风格上看，《体育帝国》并不太适合中国玩家的口味，但就算它无法大红大紫，想必史玉柱也不会那么在乎吧。P

《X-乒乓》在韩国是X-Up Sports游戏平台内众多体育游戏中的一款，和许多同类韩游一样，走时尚路线



在前面的文章我们介绍了《使命召唤4》联机对战的枪械和技能等内容，本期中我们将着重讲解装备和技能在对战中的详细运用。

《使命召唤4》联机对战指南（二）

□上海 飞影

★ 隐藏金枪 ★

COD4中隐藏了6把金枪，分别是金色沙鹰、金色AK、金色M1014霰弹枪、金色UZI冲锋枪、金色M60轻机枪和金色SVD狙击枪。金枪是非常难拿的，需要把同类所有武器都练到100%（可以在游戏菜单的Rank&Challengs选项中查看每把枪的击杀数）才能得到金枪奖励。什么？你问我金枪有什么用？是不是杀伤力更强？难道你不觉得萨达姆的黄金AK47拿在手里很拉风么？（图1～6）



图1



图2



图3



图4

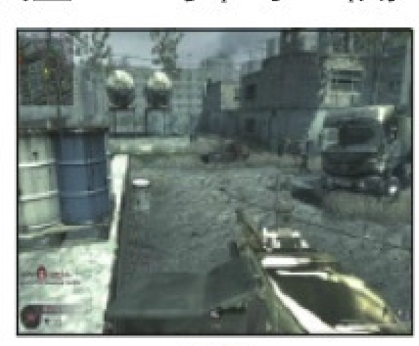


图5



图6



★ 装备技能组合与对战技巧篇 ★

在前文了解了全部武器装备和技能以后，我要向你推荐几个笔者颇有心得的组合，有助于你早日升官，晋级五星上将。

冲锋杀人狂型

选择突击步枪中的M4+枪榴弹+Sonic Boom+Martyrdom光荣弹。M4是一把可以连发30颗子弹，远距离精度尚可，威力尚可的武器。2发枪榴弹一般至少能炸到2个以上敌人，Sonic Boom技能让它的威力更大，光荣弹在手则鼓励你打完弹药后冲进敌群与之同归于尽。这样算下来你一条命怎么也能换2、3个敌人。死后复活又是两发榴弹，再冲……可以保证你的杀人数进入前三甲（死亡数也会很高哦）。不过枪榴弹配件的使用让你少了一个技能，这也算是平衡吧。

另类的狙击阴人型

由于COD4的狙击枪比较难用，杀伤力也不够，而威力最大的M82则要49级才解锁，所以我推荐前期可以选择突击步枪里的M16A4。三连发的射击，威力颇大，一般1～2次就可将敌人毙命。如果你想提升精度可以装红点瞄准，如果想隐蔽则选择消声器。技能1选择2发地雷，埋在屁股后面防止被人包抄；技能2选择反雷达扫描，阴人的必备。当然你打一枪就换个地方的话，也可以选择提高子弹伤害确保击杀率；技能3选择走路无声。这样你就可以做一个非专业但是很有效的狙击手了。

小地图泼水杀人型

如果地图比较小，或敌人很凶猛，把本方压制在小范围的不利情况下，可以选择M60轻机枪加握把，技能1选3枚破片手雷，技能2选炸弹威力加强，技能3选光荣弹。手雷像不要钱一样扔，子弹像泼水一样洒，我可以保证你一个人能至少拉2个以上垫背的。

COD4的武器技能组合可以点游戏菜单里的Create A Class预设5套方案，你可以调试搭配好5种不同风格的组合，根据地图和形势随时选择最合适的应敌。

另外，要想在对战中打出高比分，还要多多利用游戏中的连杀奖励。COD4设计了3种连杀奖励：连杀3人可获得一次UAV雷达全地图扫描，持续时间30秒左右，除了采用反雷达扫描技能的敌人，其他敌人都会以橙色亮点在地图上标注出来，而且对本方全体队友通用；连杀5人可以呼叫一次空袭轰炸，笔者最多一次轰死对方10人，实在是居家旅行必备的大杀器；连杀7人可以请求武装直升机在头上支援，这个东西的效果很难说，碰到鱼腩玩家可以连连得手，碰到团结心齐的对手，可能还没发威就被他们集体开火击落。而且雷达扫描和空袭轰炸是属于会被覆盖的奖励，连杀3人获得的扫描奖励如果不及时用，再杀两人就会被换成空袭奖励。但是如果你及时用掉，并不会重新计算杀人数，再杀两人依旧可以得到空袭奖励。所以大家对战时候一定要有得用就立刻用。

以上对战经验技巧基本针对的是目前在国内服务器或者浩方对战平台中最流行的COD4对战模式：团队死亡模式（即玩家分为英美特种部队和前苏联特种部队、中东某国军队这两大阵营进行对抗）。但是正因为COD4各方面出众的表现，越来越多的高级玩家、战队和游戏组织认为它将取代统治了FPS界达六七年之久的CS的地位，于是开始策划组织COD4的专业比赛。目前比赛主要采取的模式是：搜索和摧毁（Search and Destory），和CS比赛的安放炸药摧毁目标/拆除炸药保护目标几乎一样。可以说，你在服务器里TDM打得再好也不过是一流高手，要想成为顶尖高手扬名全国，就必须在SD模式的比赛中有所发挥。

百闻不如一见，那么我们就以COD4中最经典的一张比赛地图“Crossfire”（下页图7）为参照，来作SD模式的详细讲解。

SD模式比赛和CS一样都是5vs5，从（下页图8）上我们可以看出，扮演进攻爆破方的5人和扮演防守方的5人是有各自固定出生位置的。作为进攻方的一队，需要竭力炸掉A、B点两个目标中的一个或全灭对手5人；而防守方也要保护好这两个目标不被炸掉或全灭对方。比赛也和CS一样分上下半场，每半场

是10局，每局2分钟。如果进攻方成功安放了C4炸药，防守方必须在60秒内拆除



图7



图8：地图Crossfire

它，否则就会失去本局比赛。

在SD比赛中，武器和技能也是有所限制的，武器不再和TDM模式那样根据等级高低才能选择不同枪械，因为比赛中所有人的等级会被自动限制为1级，但是武器却是除了轻机枪和M82巴雷特.50狙击枪之外任意选取。不过为了平衡，每个队只能有一个狙击手和一个使用霰弹枪的。在武器配件上，也禁止了枪榴弹发射器，榴弹党的一身功夫在比赛里可以说是被废除了。另外也取消了连杀奖励，不再提供雷达扫描、空袭和武装直升机支援。

比赛在技能方面的限制就更多了，第1类技能里只能选择：Bandoiler（双倍弹药）和Bomb Squad（提前发现敌人放置的爆炸物）；第2类技能里只能选择：Stopping Power（增加子弹伤害）和Sleight Hand（加快装弹速度）；第3类技能里只能选择：Extreme Conditioning（加长快跑距离）、Deep impact（增加子弹穿透力）和Iron Lungs（狙击手增加屏气时间）。因此一般来说，比赛选手选择最多的武器是能够连发的M4，技能选择双倍弹药、增加子弹伤害和增加子弹穿透力。第1个技能让你不用担心子弹不够，毕竟5vs5比赛不像TDM的数十人混战，可以让你随处捡到丢弃的武器，而后面两个技能都可以提高你的击杀率。在COD4这款游戏中，到处都是能被轻易穿透的墙壁和门，尤其是增加子弹穿透力后，能让你的杀伤力变得更为恐怖。也有部分高手出于对地图的透彻理解能力，喜欢选择加长快跑距离，这样他就可以比对手更快一步达到有利位置，控制场上形势。


图9：Crossfire实景图

武器配件则根据个人的喜好加装红点瞄准或者消音器。在这里推荐消音器，因为它可以使你开枪时不会在小地图上暴露雷达光点，避免被敌人发现而大大提高生存几率。而红点瞄准虽然有助于提高瞄准精度，通过刻苦训练靠机械准心也可以达到一样的效果。

在SD比赛中，每个玩家还可以携带一枚手雷和一枚特殊手雷（包括闪光弹、震撼弹和烟雾弹）。和CS通常看到敌人才扔雷不同的是，COD4中不少的战队在比赛一开始就喜欢将手雷高高扔出，来封锁敌人的一些必经之路。在**图10**中可以看到，进攻方在出生点稍微往前走几步就可以从房顶上丢出手雷（红线代表进攻方丢出的手雷路线），可以直接到达马路的尽头，封锁由此横向穿越马路的敌人。也可以丢到马路中间的汽车处，防止敌人从此进入B点防守。而防守方也可以直接将手雷丢到对面的两部汽车处（绿线代表防守方丢出的手雷路线）。不要小看了这些貌似废铁、随处丢弃的小汽车，它们都是游戏制作公司精心安放的，往往停在一些关键的地点：有的是一些必经之路，有的看起来是一个位置非常好的掩体，适合掩护玩家来控制一个区域。殊不知这些汽车被子弹打中或者被手雷炸到以后都会起火燃烧后爆炸，威力足以使周围3～5米距离的人一起殉葬。在最近进行的COD4全国锦标赛中，代表国内最顶尖实力的=JS=战队NF分队和EF分队展开德比大战，NF分队一名队员在一开局就丢出的一个手雷，将EF分队刚从出生位置走出、试图横穿马路的3名队员一举炸死，就是最好的实战例证。正因为COD4中经常有这样的战术，烟雾弹也变得重要起来，图中白线即为进攻方开局就要丢出烟雾弹封锁的位置，能够有效避免对手看清自己的进攻路线和兵力分配。

COD4不仅是武器多样，技能多样，光是增加了CS没有的趴下和攀爬两个动作，就为比赛增加了更多立体化的战术。趴下动作可以让你从某些建筑和墙壁的洞中钻过，绕到敌人身后一击。而攀爬动作更可以让你独自一人跳到某些特殊的、本来无路可上的位置狙击敌人。如**图11**所示，假如敌人在2楼潜伏并牢牢把守了房间内的楼梯通道，这个时候跳上这道矮墙，再跳向阳台，就可以直接抓住栏杆攀爬入2楼房间摸掉敌人，而CS这类游戏则必须要跳得高于障碍物才可以通过，就无法打出如此有趣的战术了。

SD模式的比赛如此多的限制，可谓是带上了镣铐跳舞，但也正因如此，愈发考验一名玩家的射击、判断力、听力等基本功。而即使在限制如此多的情况下，COD4的战术丰富性依然远超CS。团队之间的配合也因为这些丰富的战术而更有难度，更具观赏性。可以说，COD4在未来电子竞技FPS项目中大有取代CS的可能。目前国内外不少战队都纷纷开始转型，参加各种刚刚开始兴起的COD4比赛。前不久的国内第一届COD4锦标赛中，极速战队=JS=的两个分队囊括了冠亚军，而传统的COD战队=UN=队、撕裂者S.L.Z队和来自CS战队转型的=SH=队、YaBaClan队等队伍则占据了国内第二阵营的位置。我们相信随着更多玩家和战队进入COD4的世界，这个格局将会产生更多的变化，给中国的电子竞技发展史留下浓墨重彩的一笔！P

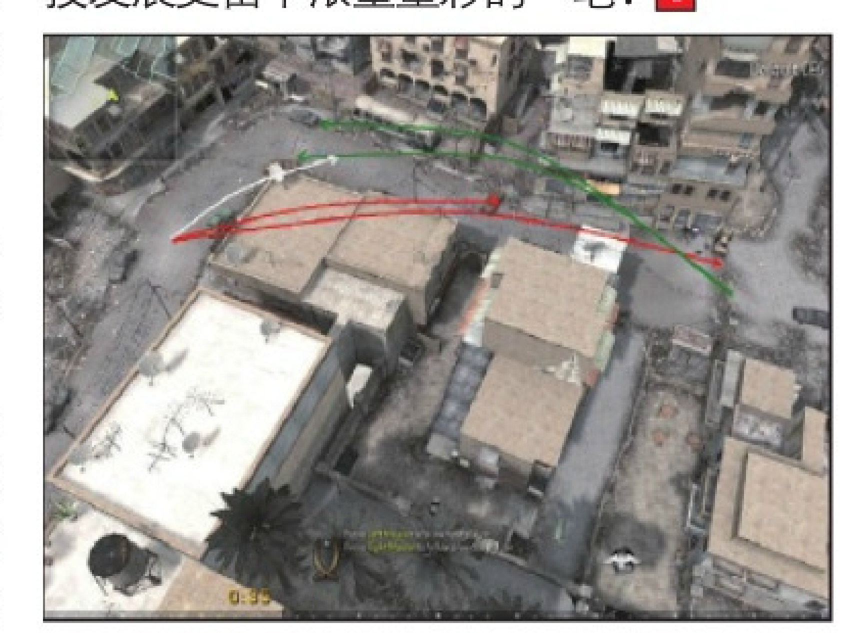

图10：手雷路线


图11：攀爬路线

宇宙战争——地球突袭战

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT™

■贵州 yago（本刊特约作者）

为什么要玩这款游戏

在《宇宙战争——地球突袭战》（以下简称UAWEA）面世之前，Petroglyph Games这个名字只与《星球大战——战火帝国》有过些许联系，没人知道这个团队里聚集了众多“上古”时代的英才，他们曾参与过《沙丘2》《命令与征服》《帝国时代》《文明3》《银翼杀手》等经典游戏的开发，实际上这家公司可以算是一只浴火重生的凤凰，而那只凤凰的原名叫做Westwood。因此从制作班底的角度来看，UAWEA应该比去年上市的《泰伯利亚战争》更有资格称为《命令与征服》的传人。实际上本作无论是在剧情、引擎还是策略均衡性方面都有出色表现。首先背景故事一反人类无敌天下的传统思路，三大种族的外星人以地球为战场大打出手，身为原住民的人类却成了无足轻重的配角，毁天灭地的战斗中还夹杂着恩怨情仇的曲折桥段；其次配置要求颇具亲和力，ATI6500或NVIDIA6200以上的中档显卡就能在视频选项全开最高情况下流畅运行，游戏画面风格依稀可见往日C&C余韵，绚丽的爆炸火光与能量光束撕破空气的颤动看上去是那样眼熟；最后也是最重要的一点，制作者们成功塑造了3种从建筑兵种到资源体系以及战术风格都截然不同的外星种族——纯机器人文明的Novus族以高科技和机动性见长，信奉弱肉强食法则的Hierarchy族拥有横扫千军的巨型步行者机甲，隐匿于地球海底的上古外星文明Masari族能在光明与黑暗两种模式之间自由切换。三大种族各有优缺点，没有哪一个种族能在对战中完全占据上风，这种不对称的三角均衡关系一直是RTS类游戏梦寐以求的理想境界。

序 章（Prelude）

莫尔上校的特技是投掷手雷

01关 营救总统

本关中玩家将指挥莫尔上校与大批美军执行营救总统的任务。开始时从地图左侧登场，沿着公路一路向右推进，途中可用莫尔上校的个人特技投掷手雷引爆油罐车重创外星敌人。抵达中部路口检查点时可与配备有装甲车的友军会合，向上消灭更多敌人，继续向东推进还会得到重型坦克增援，一直打到地图最东侧的国会大厦前。消灭指定敌人后出现国会大厦被炸动画，莫尔上校受命护送受伤的总统前往麦克奈尔堡。



围剿外星敌人的步行者机甲

02关 地球浩劫

莫尔上校的部队护送运载总统的救护车从地图东面登场，沿公路向南部的麦克奈尔堡撤退，途中会遭遇小股外星人部队。抵达麦克奈尔堡后点击基地以手头资源迅速补充兵力，然后前往西北接应南下的伍拉德军士长部队，一台巨大的步行者机甲紧追友军不放，且战且退保证军士长乘坐的坦克安全回到基地。此时大批Novus族部队通过传送门突然出现，接下来操纵这些异族友军追击那台步行者并将其摧毁。

精品 总评 8.0

大众软件游戏分级 POPSOFT

制作	Petroglyph
发行	SEGA
类型	即时战略
语种	英文



Novus战役

01关 美女高达

统领Novus机器人前锋的外星美女米拉贝尔是这支大军中唯一的有机生命体，她惊奇地发现遭到宿敌Hierarchy人洗劫后的地球居然还有本土生命体幸存，但因为米拉贝尔是Novus机器军团缔造者的唯一后裔，Novus智能指挥官创始者为保护她的安全禁止其与人类建立联系，毕竟军团来到地球的首要目标是消灭Hierarchy人。Novus部队在中东设立基地，本关操纵工兵单位构造器在指定高亮地点依次修建1座流塔、2座回收中心、2座机器人装配厂，之后迅速生产大量欧姆机器兵，学习利用流塔的传输网络快速运送欧姆机器兵转战各处消灭来犯的Hierarchy小股部队，注意欧姆机器兵拥有自爆特技，对付大型机甲目标时效果很好。当西面发现人类部队与Hierarchy人交火时，立刻让所有部队回防基地，但敌人的突袭还是摧毁了基地中的发电设施——流发生器，让工兵在指定高亮地点重新修建1座流发生器。紧接着Hierarchy的两台栖息步行者机甲从南面逼近，等待山头上的黑洞发生器倒计时结束后向敌人发射黑洞将其摧毁。

富有同情心的米拉贝尔

02关 黑客行动

创始者计划潜入位于北美中部的Hierarchy基地刺探情报，米拉贝尔带领几名黑客前去执行这个任务。开始从地图下方登场，先向西侦察石像，用米拉贝尔消灭屋中涌出的僵尸，她与晋升为将军的莫尔见面后告知这是Hierarchy人刻意散布的传染病菌所致。然后要摧毁地图上3处禁锢人类囚犯的栅栏，带着黑客和隐形战车清除栅栏周围敌人，再让米拉贝尔靠近栅栏即可拆除。米拉贝尔可自行恢复生命值，其余部队如有损耗也会得到运输机补充。摧毁所有栅栏后还要护送黑客到地图东北部的无人探测机甲旁窃取情报，莫尔和他的部队将提供火力援助，完成此任务后过关。


流塔是Novus的特色建筑

03关 传送碎片

根据黑客获得的情报，Novus计划袭击Hierarchy的指挥舰，但他们还需建好返回的传送门以便撤回家园。米拉贝尔带着空中英雄单位眩晕前去收集失落的传送门碎片，本关共有7块碎片要收集，先用工兵修建1座回收中心和1座飞机装配厂，让眩晕使用上传特技将碎片吸走，飞回基地右下方的碎片传送器旁使用下载特技吐出碎片。根据地图指示收集3块碎片后，敌方机甲出现偷走1块碎片并带到地图左上角炮塔群中，眩晕如果贸然靠近必死，因此这块碎片暂时不要去拿。接下来利用眩晕的高速优势抢夺其余3块碎片带回基地，同时生产至少20单位刀锋骑兵，通过流塔网络传送到第6块碎片所在地的北部，紧贴地图上方边线摸到最后碎片附近，不惜一切代价摧毁附近配有荒废者炮塔的喷吐者炮塔，消除对空威胁后迅速让眩晕沿地图北端潜入吸走最后碎片。来自东北角的敌方3部栖息步行者可以不用理睬，它们最终会停留在地图中部一线驻守，此后将有大批敌步兵来袭我方基地，因此家里也要尽快生产刀锋骑兵和


由眩晕将碎片运送到传送器旁

关键提示

1.所有英雄单位在没有遭到攻击时会自动恢复生命值。

2.选中编组单位后，右键双击目标点可使部队在移动中散开，同时按下Ctrl与Alt再右键点击目标点可命令部队防守该地。

3.三种族的基础步兵都拥有占领特技，使用它可夺取地图上某些中立建筑的控制权。

4.Novus族部队可通过流塔网络快速传送至目的地，选取部队后右键双击位于目的地附近的流塔即可进行传送。

5.流发生器是Novus流塔网络的核心和动力所在，因此它也是该种族的重要命门。

6.Novus族的转移炮塔能将步行者的抛射攻击物反弹回敌人身上。

7.Novus族的增幅器射程很远，而且攻击距离越远杀伤效果越大。

8.Hierarchy族英雄奥洛克切换到攻城模式下可充当远射程迫击炮，其生命值槽下的黄色小方块表示剩余炮弹数。

9.Hierarchy族的玷污者开启流淌模式后可用产生的有毒辐射将中立平民或敌方步兵变为僵尸奴隶。

10.Hierarchy族步行者实际上是模块化武器平台，装上兵营模块就是移动兵营，装上离子炮就是火力机甲。

11.对付步行者务必集中火力。栖息步行者上半身的4个配置核心完全破坏2个就会彻底摧毁。装配步行者需要上半身3个核心全破，然后还要砸烂左右护盾，再攻击中间核心才能彻底摧毁。科学步行者的命门就是中间的配置核心，但它具有缓慢自动恢复能力。

12.Masari族兵种在光明模式下通常具有射程延长与大范围杀伤优势，在黑暗模式下则可获得强化防御以及持续作战能力的效果。

13.Masari族建筑师持续对己方建筑物发射光束可显著提升该建筑的功效。

14.当切换到黑暗模式时，所有Masari族飞行单位都会降落到地面。

15.Masari族的哨戒者战车搭载建筑师时可获得范围加血效果，搭载先知可获得射程提升与侦测隐形单位的效果。

16.Masari族物质引擎建筑被摧毁时将引发恐怖的大爆炸。

17.Novus族是典型的快攻游击型阵营，Hierarchy族属于蛮横暴力型打法，Masari族前期发展慢但后期几乎无人能挡。

腐化者飞行器协助米拉贝尔防守，只要能拖到眩晕带回最后一块碎片即可赢得胜利。本关米拉贝尔与眩晕不能阵亡。

04关 家园入口

为了修复受损的传送门碎片，Novus军团转移到资源丰富的土耳其。本关时间紧迫，首先要在6分钟内开始家园传送门入口的修建，这需要拥有至少20 000单位原材料，先让工兵连修2座回收中心增加收入，注意地图上有8处油井液压泵，派欧姆机器兵使用占领特技夺取它们加快资源积累速度。资源够了后立刻开工修建家园入口，同时生产新的工兵建造装配厂。地图北方和东部出现4处人类村庄，Hierarchy的收割者无人机甲会不断袭击那里，米拉贝尔出于对人类的同情决定抗命前去救援，派她独自一人去就够了，总之无论如何要保住1座村庄。紧接着多股Hierarchy部队从北面南下攻击我方基地，它们的最终目标是摧毁流发生器和家园入口，把场反相器机甲拉到基地中心开启能量护盾，所有部队都可以躲在护盾里向外开火歼敌，但要注意敌人攻击护盾会导致场反相器生命值下降，最好能有工兵随时维修场反相器才可保障护盾持续存在。Hierarchy最新型的装配步行者南下企图破坏正在施工的家园入口，先消灭其余敌人后等待这个行动缓慢的家伙靠近基地，集中所有火力攻击其要害部位，突破前面板再打烂左右护盾即可攻击核心，核心被毁后这部巨大的怪物就会轰然倒下。最后的任务是摧毁位于地图东北部的6座敌基地设施，狂造大量反物质坦克和刀锋骑兵，组织人海冲锋将它们逐一清除，正北方最后一处目标居然是一部栖息步行者，撤回所有地面单位，派10个左右的腐化者飞行器去就能搞定它。



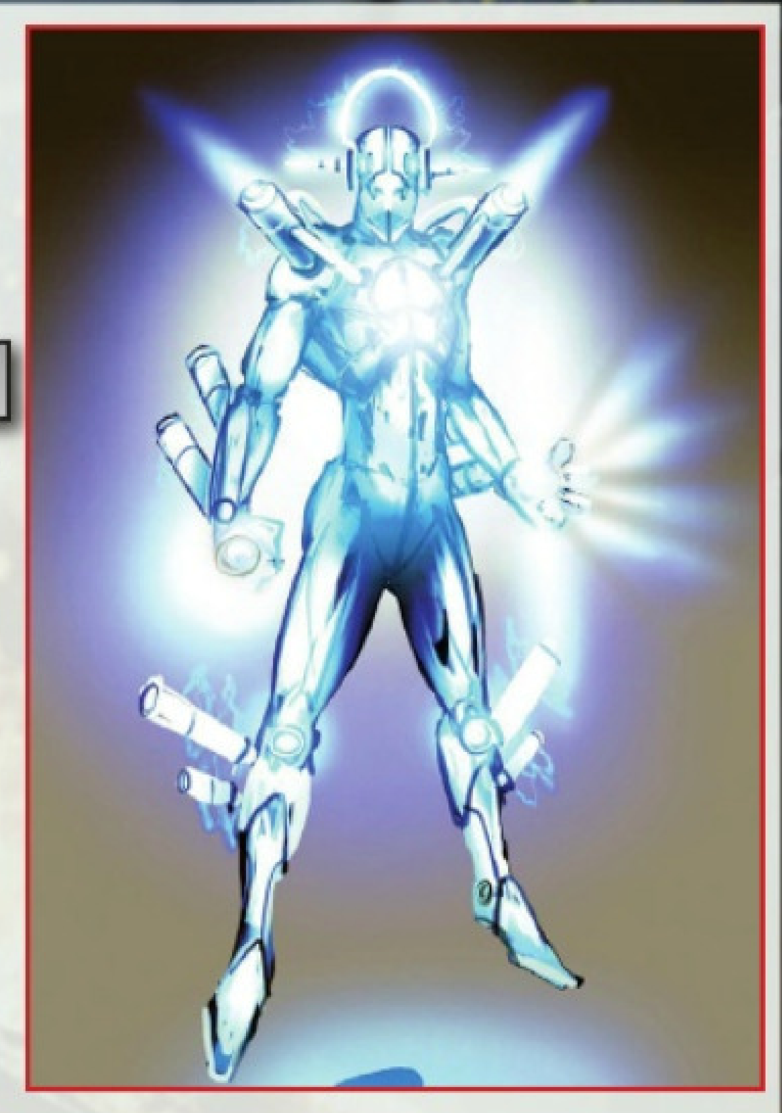
米拉贝尔出手保护人类



米拉贝尔登上物质上传节点

05关 偷袭敌舰

创始者发现Hierarchy人通过位于南非的物质上传节点将能源输送至指挥舰，利用这个环节也许可以潜入敌人的指挥舰发动偷袭。开局从地图东南角登场，先按指示修建1座科学中心和1座飞机装配厂，因为敌空军会频繁从西北来袭，因此多造苦行僧战机守护领空，或派工兵修建防空转移塔。从东北逃来的莫尔要求协助援救被重力炮塔俘获的武装直升机，让米拉贝尔带一部场反相器外加6名工兵即可横扫地图上4处直升机囚禁点，由米拉贝尔攻击看守炮塔，场反相器打开能量护盾，工兵则迅速维修场反相器。完成此任务后在地图西侧发现Hierarchy人的物质上传节点，但附近还有两部装配步行者，用苦行僧战机逐个解决它们，每波次最好不要少于10架，地面部队可适当出击协助摧毁周围炮塔，最后护送米拉贝尔靠近无人看守的传送节点过关。



06关 身陷虎口

潜入Hierarchy指挥舰后，米拉贝尔因传送节点爆炸而中断了与总部联络，先让她赶到地图中部的Hierarchy通讯终端，注意地图边缘有很多囚禁所，摧毁光栅牢门即可释放里面的己方步兵。来到通讯终端旁刚与总部联系上，指挥舰上突然发生能量核心大爆炸，原来这竟是Hierarchy指挥官卡马尔·里克斯设下的一个陷阱。为了让米拉贝尔逃脱，必须找到工兵修复3座能量核心。地图边缘3处闪烁的蓝色光环就是工兵囚禁所，但沿途会不断有敌人零星部队骚扰，尽可能多的解救地图南部的更多步兵，救8名工兵后即可开始抢修能量核心。注意地图北部的能量核心两侧各有一台步行者驻守，不必与它们缠斗，以米拉贝尔为肉盾加上工兵集群维修掩护主力快速通过，步兵群的职责是清理挡路小怪。迅速修好3座能量核心后，位于地图东南角的物质传送节点恢复正常，所有部队护送米拉贝尔安全抵达传送台过关。



强敌压境

07关 连波攻击

逃回地面的米拉贝尔刚赶到修建完工的家园入口，身后就出现了大批Hierarchy部队。本关任务是击退敌人3波攻击，对方来的全是步行者，第一波2部装配步行者，第二波2部栖息步行者，分别由西面和南面而来。第三波来的3部科学步行者最危险，它们发射的超级生物武器可瞬间抹平我方基地，因此绝对不能放任何一部科学步行者进入基地。开始米拉贝尔与眩晕、3架苦行僧战机出现在地图西南角，利用眩晕的上传特技搭载米拉贝尔与战机全部返回基地，集结所有地面部队以一台场反相器为核心在基地南部公路边列阵以待。在步行者靠近前，集中所有工兵修建1座流发生器、1座科学中心、1座黑洞发生器，如有多余时间可将工兵数补充到8名以上，编队后随时维修受伤主力单位。来自南面的步行者会首先赶到，打开场反相器护盾，让米拉贝尔离开护罩率先攻击步行者，如步行者攻击她则以所有工兵维修加血，如步行者攻击护罩则维修场反相器，只要工兵数量足够绝对能撑下来。从西面来的步行者必须绕道西南角才能进入基地，解决南面步行者后再收拾它就容易


大家都拼命吧

多了。如法炮制第二波栖息步行者后迅速补充损失的部队和工兵，在基地西北面多造转移塔抵御敌零星步兵袭扰。最后一波3部科学步行者虽然强悍但也不是无懈可击，仍然集结部队先对付南面的步行者，西面和西南来的步行者最终会走到同一条路上，当它们彼此靠近时立刻发射早已完成倒计时的黑洞超级武器，尽管无法彻底摧毁但也能把这俩位揍个奄奄一息，等待南面步行者倒下后再来打发它们回老家。混战中切记保护好米拉贝尔，本关眩晕和创始者基本无用，让这俩废物躲到东北高地上以免碍手碍脚。击退敌人进攻后，家园入口出现不稳定震荡，如果爆炸可能会同时危及地球和Novus人的故乡，紧急关头创始者将自身融入传送门强行关闭了入口，一片废墟中只留下米拉贝尔与莫尔。

Hierarchy战役

01关 炮灰军团


奥洛克启动攻城模式

Hierarchy英雄永恒者奥洛克扫视着满地残骸的战场开始对无休止的杀戮产生了疑惑，他的顶头上司卡马尔·里克斯显然在用无数本族勇士的生命换取自己的功勋。本关以奥洛克指挥大批下等兵依次攻击3处Novus基地，尽量以奥洛克为前锋承受伤害，同时集中所有火力快速灭敌。摧毁第二处基地后根据指示转向地图西面进军，路上可获得一台步行者，这个庞然大物同时也是兵营，注意不能让它阵亡。攻入最后一处Novus基地，摧毁所有建筑后过关。胜利后奥洛克却发现自己手下在金字塔射出的强光前纷纷溃散，原来他们在架设净化装置时触发了金字塔里的某种信号器，所有部队被失控的系统强制下令撤退。返回指挥舰后奥洛克与卡马尔发生争执，但此时人类幸存者发射核弹攻击指挥舰，奥洛克不得不前去应对威胁。

02关 导弹基地

开局在地图东南角登场，利用轮廓雕刻者依次召唤1部收割者机甲、1部探测者机甲、1部栖息步行者、1座喷吐者炮台。栖息步行者身上8处部位均可加装各种功能模块，以步行者为核心集结部队向西推进，目标是西南角的人类导弹发射架，沿途会遭到不少人类部队拦截，以步行者生产下等兵随时补充损失，靠近发射架后集中火力赶在导弹发射之前将其摧毁。接下来还要摧毁地图西面和北面的2座导弹发射架，如果感觉火力不足可再生产两部栖息步行者，敌方部队根本无法挡住这庞然大物，胜利只是个时间问题。战斗结束后间谍纽法尔劝说奥洛克暂缓架设净化装置，他愿与奥洛克联手对付卡马尔，一贯受气的奥洛克闻言心动。不料此时海底又传来与上次频率相似的信号，一艘巨型母舰破水而出，原来这是一万年前被Hierarchy人击败的Masari人，他们其实也是Hierarchy族的创造者！

03关 登陆母舰

对Masari母舰的所有远程攻击均以失败告终，这艘母舰的干扰净化装置使Hierarchy人无法对地球生命体进行洗脑。奥洛克率部登陆母舰欲摧毁


模块化的步行者机甲


掩护老大逃命

评说

令人耳目一新的原创作品

首先要承认，《宇宙战争——地球突袭战》是一款出色的原创游戏，近来很难能看到这样阵容庞大的原创作品。游戏刚开始的外星人入侵地球大战让笔者误以为这又是一款抄袭好莱坞科幻片的庸俗作品，那位扛着转管炮的人类英雄莫尔上校怎么看都像个翻版终结者，不过到了第2关当Novus机器人军团突然从传送门杀出时，全套高达扮相的女英雄米拉贝尔顿时让玩家耳目一新，故事也从这里开始变得有趣起来。正如一开始牛气轰轰但最终却无力回天的莫尔上校一样，Novus人后来也没能击败宿敌拯救地球，战役模式下的游戏视角顺理成章切换到了Hierarchy族这边，由于厌战意图而叛乱的悲剧英雄奥洛克与两面三刀出卖盟友的纽法尔是两个塑造得很成功的人物形象，奥洛克反戈一击的结局几乎没有玩家能猜到，因此这两位角色也给人留下了深刻印象。一般来说RTS游戏中很少有能让人物角色充分展现个性的空间，但UAWEA显然是个例外，富于同情心的米拉贝尔、桀骜不驯的泽休斯王子、强硬到死的达尔文主义者卡马尔大人都表现得很醒目，肌肉男莫尔上校开始还可以算个配角，可惜后来简直就成了插科打诨专用的小丑。奥洛克之死明显是为了让剧情重点转移到Masari族这边，该种族的埃尔提亚女王与和卡洛斯将军与前面这些角色相比就差劲多了，纯粹是公式化的龙套人物。

三大种族间的对抗是本作最大亮点，每个种族深入研究后都感觉奥妙无穷。Novus的流塔网络运兵、Hierarchy的巨型步行者、Masari的光明黑暗模式切换充分体现了各种族特色，特别是Hierarchy步行者集兵营建筑与攻击平台为一体，模块化配置系统具有无可比拟的灵活性，机甲兵器在RTS游戏中出现的时间已经不算短了，可这样独树一帜的设定却很新鲜。貌似无敌的步行者其实弱点也不少，移动速度慢、默认射程短，密集的空军编队或远射程战车都能收拾它，Novus与Masari还可以用工兵群集中治疗硬扛步行者的个体单位，只要工兵数足够，步行者根本就啃不动目标。单机战役下很少露面的科技树主要为全球模式和多人对战服



干扰信号发生器，先向地图东北进发干掉第一座信号发生器，然后要迂回到下方绕开断裂口前往西面摧毁剩下两座信号发生器，抵达地图下方时西南角会有己方运输船送来增援部队。进入西部地区后侦察哨发现左侧有Masari工兵在抢修两座神机建筑，赶在他们完工之前迅速冲上去摧毁神机，之后继续绕路将两座信号发生器解决。闻讯赶来的Masari部队越来越多，但卡马尔却下令死战不退，奥洛克拒不接受这种白白送死的愚蠢命令。最后必须护送奥洛克安全抵达西南角的运输船处，在地图西侧大路上会遭遇敌方的征服者炮车，这东西威力巨大，如果恋战必败无疑。开启奥洛克的防御模式，仗着甲厚迅速冲过去，靠近运输船即可成功撤退。

04关 瞒天过海

卡马尔大发雷霆要严惩奥洛克，但看透了这家伙的奥洛克辩称擒获Masari族人远比单纯消灭他们的功劳大，卡马尔这才转怒为喜。奥洛克暗中策划将超级武器“清洗器”掌握在自己手中，本关他将护送“清洗器”步行者前往秘密基地。开始在地图西南角登场，先让奥洛克向东推进清剿沿途出现的Novus小股部队，登上山脊抵达指定侦察点后立刻返回，山脊以东是Novus的军事基地，内有4个放置武器的箱子，必须将它们逐一摧毁。这里就要用到队伍中的遗忘者，该单位可以激活相变特技隐形25秒，隐形后迅速靠近武器箱子并在地面上埋设威力惊人的等离子炸弹。先从敌基地最南端打开缺口，将此处炸个人仰马翻后顺利护送“清洗器”通过。让具有防空能力的遗忘者紧随“清洗器”行动，绕道东侧北上来到己方基地。纽法尔在此已准备好物质上传节点将“清洗器”带走，不过基地西面出现的Novus基地会对正在进行中的传送构成严重威胁。纠集基地中的2台步行者和所有地面部队涌向Novus基地，推倒全部建筑后这边纽法尔也成功将“清洗器”送到无人知道的隐藏点。

05关 化敌为友

卡马尔妄图捉住Masari的女王以使自己平步青云，奥洛克接下了这桩差事，但这位英雄显然是有自己的计划。本关开始只有2名玷污者机甲，右侧有两个目标点，开启玷污者的抛洒模式向上方目标点靠拢，那里有大量土著村民，将他们全部变成变种奴隶后向下方Masari守军发起人海冲锋，消灭所有敌人并摧毁控制大桥的配置点。让剩余变种奴隶过桥向东继续推进，摧毁沿途炮台，来到东南角后获得狂兽人与下等兵增援，前者可跳跃穿行于高低地形。向北的道路两侧山顶上有防御炮台，让狂兽人跃上去解决掉，穿过山谷消灭附近敌军迎来奥洛克大人的安全登陆。沿路转向西行，到河谷边再以狂兽人借助谷中石墩跳到对岸摧毁配置点开启大桥。抵达西岸后开始搜索Masari的领袖，清除四周敌



等离子炸弹的威力似乎夸张了点



护送“清洗器”前往己方基地



围剿王子的战斗

务，只以电脑为对手的玩家完全可以不用理会它，因为本作单机战役的难度实在是太低了。通过研究不同的科技树分支可使同一种族的战术出现多元变化，例如Hierarchy的科学步行者在正面战斗中较弱，但完成3级分子装甲与4级锁定干扰研究后，它顿时就成了火线霸王。这样的设定无疑可以极大增强每个种族的弹性，游戏的重复可玩性也因此得到提升。

也许是因为UAWEA的配置要求相当低，游戏图像总体来看略嫌粗糙，画面风格很有气魄也不乏鲜明个性，但细节上离完美尚有一定距离，所有视频特效开到最高也只能算勉强不落伍。游戏的最大问题是操作感很不好，选取单位时极易漏选错选，而且也没有选取单位数量的提示，玩家只能根据左下角的特技图标作模糊判断，但如果是无特技单位或多种单位混编那可就是两眼一抹黑。还有那个所谓的战斗视角镜头，除了用来在大屏幕等离子电视上炫耀战斗场面以外，笔者实在看不出这个画蛇添足的东西能有什么实用价值。单位的寻路与战斗AI均有多种弊病，体积大的部队很容易在复杂地形里卡住无法动弹，例如第2关中伍拉德军士长乘坐的坦克在逃窜时经常会卡在两栋大楼之间，Hierarchy战役中笔者麾下的一台科学步行者甚至被永远封印在地图边缘的大山缝隙里，部队集结时单位数量稍多更容易发生种种意想不到的“交通事故”。最让人恼火的是战斗AI，本作没有固守某点不得移动的设定，以Ctrl+Alt再点鼠标右键的防守姿态也是见敌就蜂拥而上，不把对方揍趴下绝不回来，尤其在指挥Novus机器人军团对抗Hierarchy步行者时，玩家很难将部队保持在场反相器的能量防护罩内，大量单位纷纷自由出击脱离防护罩区域，好容易把这个叫回来那两个又跑出去，到最后简直让人火冒三丈。

UAWEA支持通过微软XLive联网对战，但它对XLive联网软件的兼容性似乎有点问题。对于那些频繁出现致命错误跳出游戏的玩家，笔者强烈建议安装1.2.0241版XLive联网软件，大量实际情况证明，惟有这个版本才能保障阁下主持的宇宙战争稳若泰山，至于安装其他版本XLive的朋友请自负一切后果。

初出茅庐的UAWEA根本没有豪华的声光效果，它在稳定性与均衡性方面也未达到《星际争霸》那样的完美高度，但这款游戏所带来的清新气息却远胜那些毫无创意的克隆翻版。

建筑与炮台，最后在西北角会遇上Masari王子泽休斯。这位王子会将我方部队随机传送到附近山谷中，保持部队不要分散，迅速摧毁周围炮台，最后集中火力围攻泽休斯王子将其击败。奥洛克擒获王子后提出利用卡马尔的星际信号发射器发送全面投降命令，王子虽然傲慢但并不傻，他立即接受了奥洛克的结盟请求。

06关 壮志未酬

胜算在握的奥洛克终于发动了颠覆卡马尔的内战。开始不用管那些自行冲锋的部队，先让轮廓雕刻者在地图左下角建一座到达站，接下来的任务是护送奥洛克前往东部的射电望远镜前启动信号发射器，但要达成这个目标可不轻松。目前当务之急是收集资源，召唤至少3部收割者，在基地周围多修重力炮塔和喷吐者炮塔，记住炮塔都要升级。泽休斯王子会带手下部队赶来增援，让奥洛克领少量部队保护收割者采集资源。尽快召唤栖息、装配、科学三种步行者各1台，升级部件后沿西线向北部敌军基地推进，途中注意观察敌人增援部队的规律。西北山脚下修重力炮塔防空，正北偏西的公路上修喷吐者炮塔群，在敌基地外筑好喷吐者集群后集结所有步行者发动进攻，摧毁敌人的到达站，然后立刻在原地部署喷吐者。敌人运输舰会频繁光顾此处投下援兵，只要有10座喷吐者升级版，外加至少6架开启维修模式的飞碟就能让对方有来无回，由此产生的大量残骸同时也为收割者提供了无限资源。至此我方已立于不败之地，以栖息步行者为主力向南攻击射电望远镜区，目标是摧毁那里的3台敌步行者。经过多波攻击解决掉它们后及时补充损失的步行者，这时再让奥洛克亲自前往信号发生器所在的台子，保护他在台子上停留2分钟即可成功发射信号。紧接着卡马尔带援军登场，动画结束后立刻让奥洛克向南脱离混战，集中所有步行者火力猛轰卡马尔直至将其击倒。最后的单挑中奥洛克被卡马尔施诡计打倒，纽法尔趁机跳出来落井下石，原来这家伙早已出卖了奥洛克，悲愤的奥洛克最终被乱枪所杀。


围点打援是本关取胜重点


最后与卡马尔的决战

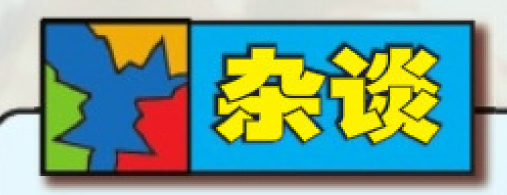
Masari战役

01关 越狱英雄

兵败被擒的泽休斯王子拒绝向卡马尔透露本族力量的秘密，后者恼羞成怒让纽法尔启动“清洗器”开始毁灭地球。一名Masari信徒救出了被囚禁的泽休斯王子，以王子为肉盾向上消灭守兵，走到指定点打开隔壁囚所放出更多信徒，向左消灭拦路之敌，以同样方法开启大门后带建筑师逃离监狱。西部地图下方全是Masari设施，但所有建筑都严重残破，立刻点选要塞造建筑师修理维护，让王子带信徒部队赶到己方防线左翼准备迎击第一波来袭的Hierarchy部队。建议保持光明模式下作战，单位射程加长而且有火焰溅伤效果。接着修造所有能造的建筑物并升级全部技术，防守阵地上可派王子当肉盾吸引敌人火力，只要不是步行者来他都能扛得住。之后的任务是解救地图东北角监狱里的俘虏，基地防线稳固后组织一支由信徒和征


泽休斯王子越狱记


以混编地面部队进攻地图北面



外星人入侵

■北京 Griffin

又是一款以外星人入侵为背景的即时战略游戏，抛开游戏本身，单就背景故事而言，已经是老生常谈了。无数的小说、电影、游戏都以外星人入侵为题材，因为这个题材实在是太好了，几乎涵盖了一切可以娱乐的元素。那么，这些被人们演绎了千百遍的故事有没有可能成为现实呢？

外星人入侵的前提是外星人的存在。我们姑且将外星人定义为“生活在地球之外的智慧生命体”。因为生活在地球之外，所以叫“外星人”，具有一定的智能，这是入侵地球的起码条件吧，我很难想象连神经结都没有的单孔动物如何征服人类。生命体的概念比较抽象，但既然命题是建立在人的假设上，也只好遵循人类对生命的定义了。稍微对相关知识有所了解的人都知道，产生可想象的生命体的环境条件十分苛刻，事实上，要不是我们就生活在地球上，几乎都不敢相信能有这么一颗摇篮般的星球存在。但是，鉴于宇宙无穷大（或是无限扩展中）的理论，概率再低也不会是0。1960年，美国天文学家德雷克利用宇宙中适宜生物居住星球的估计数量，推测人类与外星人接触的几率。有人根据他整理的资料推算出银河系中可能有成千上万种具有智能的外星生物，而且每隔一百年，这上万种生物中的一两种就可能造访地球。

我们可以这样设想，一种生物，居住在目前我们还没有发现的某个地方（通常来讲可能是星体），并且能够来到地球，那么，我们基本可以认为这种生物是比我们先进、发达很多的。在这种情况下，如果发生冲突，地球人获胜的希望渺茫。在很多小说、电影、游戏中，地球人都成功抗击了外星人的入侵。当然，这是全人类的主旋律，但从逻辑上讲，这里存在太多的问题。一群具备远距离太空旅行能力，并蓄意发动战争的生物会败在如此原始的对手手上么？想象一下，你带领一个师全副武装的军人进驻峨眉山，却被那里的猴子打得落花流水……这可能吗？

那么，现在就剩下最后一个问题——外星人为什么入侵地球？从我们人类狭隘的观点出发，入侵一定是有所图，可能是为了物质的需求（比如矿产资源等），也可能是为了精神上的需求（例如像掠夺者那样的特殊爱好）。当我们在为未来50年的能源发愁时，可能外星人正在垂涎太平洋丰富的海水，或是撒哈拉无尽的沙子。显然，这点我们无法预知，所以只有祈祷外星人不要发现和掠夺我们这个小小的地球村。

服者混编的部队沿右侧北上，干掉挡在监狱入口的栖息步行者，再由王子带领信徒从北面入口推进到箭头指示点开启囚所，救出的俘虏中居然有莫尔将军和大批人类部队。最后要摧毁1台逼近己方基地前的装配步行者，多出征服者利用远程优势轻松解决它。泽休斯王子的母亲——埃尔提亚女王与麾下将军卡洛斯率兵准备反击Hierarchy人，劫后余生的米拉贝尔也投入到他们的阵营中。

02关 争霸世界（全球战略模式）

从本关开始，游戏进入全球战略模式。战略模式下由卡洛斯将军从东非己方基地出发征讨全球各地被Hierarchy人占领的地区，最后的胜利目标是攻克墨西哥半岛上的阿纳华克。地球表面蓝色的区域是已被“清洗器”毁灭的地方，黄色的是Hierarchy人控制区，灰色的无人占领地带，绿色的是Masari军控制区。战略模式以实时制进行，每攻占一个地区可在当地选修3种主建筑之一，能量吸引侧重于资源收入；关键灵感方便招募军队；意志处理机有助于研究科技树。主建筑落成后每片区还能选修两种设施，这些设施根据主建筑的不同而变化。选择卡洛斯将军后可看到他带领的部队，当驻扎在以关键灵感为主建筑的己方区域内即可招兵，如果要进攻可选取将军后右键点击附近相邻的敌占区，只有将本地大陆上的敌人全部铲除后才能跨海向相邻大洲进军。卡洛斯的部队进入敌占区后爆发战斗，这时游戏进入RTS模式，玩家必须从运输舰上卸下卡洛斯和部队，此外还有2名建筑师，胜利条件为消灭所有敌人，如果卡洛斯阵亡则失败。希望尽快通关的玩家可先攻撒哈拉、北非、刚果三片区统一非洲，然后跨海在南美洲无人占据的巴西高原登陆，进入南美洲后泽休斯王子加入队伍，王子能带的部队少，在RTS界面下没有建筑师跟随，不过他在战略界面下移动速度快，而且进攻敌方建有防御设施的区域时不会掉血。到南美后先攻亚马逊盆地、圭亚那，最后是中美洲和阿纳华克。关于RTS战斗也有速胜秘诀，让卡洛斯招满16名审问者，进入战斗后立刻下运输舰编组发动早期快攻，审问者飞行速度快，能对空也能对地攻击，扑到尚在襁褓中的敌基地先干掉有对空能力的单位，然后依次解决工兵和采集单位，最后集中轰对方基地里的核心建筑。如果感觉地图较大，为保险起见可在开局后存个盘，以免太长时间找不到敌人贻误战机。

03 血战中美

拿下圭亚那后女王会提议让泽休斯王子以隐匿潜入优势进攻中美洲，如果让卡洛斯去会遭到敌人战略防御攻击，所有部队未投入战斗就会损失大半生命值。中美洲的敌基地不但有雄厚的防空火力，而且很快会出各种步行者，最后还有超级武器狂轰滥炸，这应是本作中最为艰难的一场战斗。笔者采取的战术如下：仍以卡洛斯带16名审问者进攻，进入战斗后到大桥以西的左上角建立基地，所有设施千万不要靠太近，能有多远就放多远，最好撒满整个西岸。多建物质引擎增加收入，尽快修好空神机营出审问者。原先带来的审问者编组，先将北部小桥摧毁，然后在南北两桥之间巡游消灭来犯的敌零星步兵，注意北部小桥隔段时间又会自行修复。基地那边尽早派2名建筑师来修复所有受损的审问者，卡洛斯转移到西岸沿河最北端避祸。继续造审问者直至抵满人口上限，当敌方步行者结伴跨河进攻西岸时，立刻集中所有审问者从地图北端迂回到东岸敌基地上方发动突袭，起源核心的那门巨无霸防空炮设在南端，只要别靠太近不会被攻击到，集中火力迅速清除重力炮、飞碟、石柱碑和少量具有防空能力的遗忘者步兵，最后将起源核心摧毁即可过关。

04 除恶之役

阿纳华克是卡马尔的老巢，前面所有幸存的英雄都将加入这场讨伐恶魔的决战。本关首要目标是摧毁位于地图北部金字塔下的“清洗器”步行者，战斗中埃尔提亚女王、泽休斯王子、卡洛斯将军、米拉贝尔、莫尔将军5位英雄都不能阵亡。开始以3位Masari英雄携全套基地于地图左下角登场，初期不必出击，尽快巩固防御火力抵挡来犯之敌。很快赶到的米拉贝尔和莫尔将军会在地图东南角建立Novus基地并出兵进攻卡马尔，但那边的部队不受玩家指挥。这边多造审问者，以不少于10名审问者的兵力沿地图西侧向上运动，途中两座高台上都有步行者，逐一解决掉后补充兵力，接着从地图西北角迂回到正北方的金字塔顶，准备从塔顶以远射程优势向下攻击“清洗器”。基地这边也该能造物质控制机了，等超级武器倒计时结束立刻轰击“清洗器”，同时审问者也趁势发起进攻，注意后方要继续提供更多审问者。摧毁“清洗器”后还要解决罪魁祸首里克斯，这家伙此时已经冲到我方基地阵前，让英雄们迅速后撤避其锋芒，审问者飞行中队迅速沿西线回撤围剿里克斯，注意看己方超级武器是否又完成了倒计时，如果已OK就免费送他一发结束战斗。最后被打败的里克斯依旧顽冥不化，埃尔提亚女王阻止了要为同胞报仇的莫尔将军，她走近里克斯使其产生幻觉，梦境中里克斯获得无敌神力将所有英雄轰成碎渣，然而当他睁开眼醒来时却发现，自己仍然是个一无所有的囚徒，也许这才是对野心家最大的惩罚。


从背后偷袭“清洗器”


卡马尔大人遭到超级武器雷击





时空飞梭

TIMESHIFT

■贵州 yago（本刊特约作者）

为什么要玩这款游戏

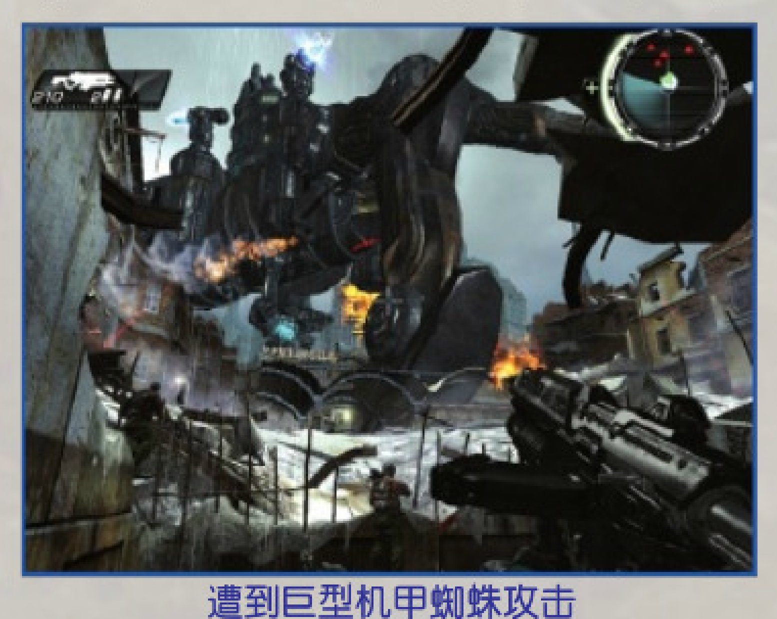
《时空飞梭》是Saber Interactive公司开发的第一人称科幻射击大作，这款作品以独特的时间控制系统突破了同类游戏端枪从头扫到尾的传统模式，主人公所穿的量子服具有控制时间的特殊能力，因此玩家可以在游戏中随意暂停、放慢甚至逆转时间的流动，在这种不可思议的超级能力面前，敌人纵然数量再多火力再强也只能成为玩家蹂躏的对象。Saber Interactive为本作自行研发的Saber3D引擎几近完美，高分辨率材质与法线贴图等最新视频技术构筑了一个混乱而又不失精致的未来世界，激烈的交火中各种掩蔽物都会逐渐被弹雨打得满目疮痍，崩开的碎泥石屑也完全按照真实的物理作用效果四散飞溅。最难得的是此引擎优化效率极佳，玩家配置无论高低均能在相对应的视效档次下流畅运行。游戏中虽有关键地点自动存盘功能，但玩家也能随时手动存盘，即便是菜鸟级的玩家也能尽情享受到控制时间所带来的新鲜刺激。



制作	Saber Interactive
发行	Sierra Entertainment
类型	第一人称射击
语种	英文

抵达 Arrival

为追缉携带Alpha型量子服潜逃到异时空建立铁腕统治的Krone博士，装备Beta型量子服的主人公Michael Swift穿越到1939年，不料眼前却出现巨型机器人与旋翼直升机。再次昏迷后醒来发现自己被不堪博士暴政的抵抗军所救，跟随卫兵来到会议室遭到巨型机器人破墙突袭，仓皇中从身后砸开的门逃出，上楼跃过挡路的桌子并下蹲爬过水泥块脱离险境。在巷子里避开栅栏外巡逻的敌军，从抵抗军士兵打开的消防梯爬上去得到另一士兵赠送的KM2103突击步枪，穿过大楼废墟从敌人破门处右转上屋顶天台，消灭小股敌人后从消防梯到对面楼中，下楼在霓虹灯架处发现叛逃的Krone博士所穿的Alpha量子服信号。跳入通风通道，从楼板破洞下去一路且战且走，经过小院和排水渠最终找到指挥官Cooke，不过这里情形更糟糕，遭到敌人重兵围攻的阵地陷入一片火海，千钧一发之际主角的量子服启动自动穿越程序逃遁。


遭到巨型机甲蜘蛛攻击

重返 Back Again

穿越因未知故障失败，Swift发现自


这里的大门外有敌人重炮

己出现在一堵破墙后，外面有3个士兵正在折磨两名抵抗军俘虏，按G键暂停时间流动，冲出去缴枪三下五除二解决3个坏蛋。跟随两名抵抗军来到巷口投入激战，敌方巨型机器人赶到后会将右边墙壁轰开，进去上楼爬太平梯砸窗子，然后从地板大洞跳下，暂停时间后迅速通过持续爆炸的甬道，拿取桌上的霰弹枪，经过几场战斗来到闪烁着电弧的泥塘旁，暂停时间冲过去可以免受电击。在沟渠中与友军战斗片刻后巨型机器人又来清场，安全之后从木板桥上到水泥管旁，跳入管中另一头会翘起，暂停时间后从抬高的那一头跳到对面坡顶。注意前面的红色激光线，那是敌方狙击手的标志，利用时间暂停将其解决，沿着排水沟且战且走最终与友军会合。上楼使用重机枪狂扫窗外进攻敌人，机器人出现时立刻退回楼下，从友军开启的排水盖口逃生。

新人
New Blood

见到指挥官Cooke后跟随其进攻Krone博士的要塞，巷战后友军翻过栅栏而去，Swift却必须走另一头


站台水池有电

大坑中的排水管道，按住X不放转轮阀会打开旁边的栅栏门，但轮阀一放门又会落下来，显然又要靠时间暂停特技。从竖井上去消灭院子里所有敌军，又进另一头排水管，前面两道火焰需要两次时间暂停才能安全通过。再进满是敌兵的花园，清光敌人后操纵四管炮击退破门而入的援军，得到智能系统提示后要立即跳出炮座，否则会被大门外的敌重炮轰成齑粉，躲到门边开启时间暂停后冲出，钻入大门外右侧的地铁入口。杀入站台时注意水中有电，暂停时间后踏水跳到对面。

潜入
Infiltration

离开地铁再度施展时间暂停钻出有电弧的破洞口，上地面清理敌军时当心哨塔上的狙击手。经集装箱废墟区过地沟来到破楼中，一位友军告知楼外有机器人巡逻，暂停时间后从右侧破洞冲上楼梯，沿途有掩体处可停下恢复时间槽，冒着机器人的弹雨快速通过裸露楼道，几经辗转跳入地洞到楼下与Cooke带领的人马会合。跟随友军攻入花园，消灭附近敌人后从有能量防护罩的入口侧门进去，扳动门闸开关同时启动时间暂停，然后迅速冲出去穿过暂时关闭的能量罩，再关闭第2道能量罩进入大院，以卡车为依托歼灭闻讯赶来的大批敌人。大院尽头有条通向地下车库的斜坡，打开坡底的闸门进去。

底层
Ground Floor

进入车库后建议换上霰弹枪，消灭门卫室里的敌人，摁下操纵台上的电钮打开拦路栅。杀到停放多辆装甲车的大厅，全歼敌人后到集装箱吊车控制器前，先暂停时间，然后扳下开关让集装箱驶向墙头气窗，同时迅速跳上箱子堆窜到集装箱顶上，暂停结束后跟随集装箱来到对面气窗口。来到军械库中，注意看库房尽头的一条传送带，扳动控制器等两个箱子后的洞口露出立刻暂停时间，蹲下钻进管洞中，从另一头掀开盖板出来撂倒附近守敌。前面



拉下开关的同时要暂停时间


在这里遭到2楼敌人的顽强抵抗

通道有大量红色激光束来回巡扫，先敲掉走廊尽头的敌人，看准时机暂停时间后快速通过，到控制室关闭外面的激光束，返回走廊从中间进入锅炉房，踩下铁栅栏板等另一头翘起后暂停时间，冲过去跃上锅炉顶部进入通风管道。来到囚室区，下去后大开杀戒，注意在两道铁栅栏前要暂停时间再冲过去，否则就会被关在笼子里。前面墙上有自动攻击的机枪眼，暂停时间一口气冲到尽头，上通风口到控制室里关闭所有防御系统，最后从打开的铁栅栏门出去。

抢夺
Heist

进入管理大楼后，一路杀过前台和书房，在中央大厅处会遇到来自2楼的顽强抵抗，逐一解决后从保安入口进去抵达服务器房，使用墙边终端连接数据库获得武器研究资料，然后转身迎战赶来的敌援。上服务器房天桥，爬进排线管中来到刚才有很多敌人的2楼，从走道上一扇门最终冲到有4台显示屏的办公厅，使用显示屏下的主机终端获取更多数据。从侧门出去进入唯一一部有故障的电梯，等电梯坠下到开门那一层暂停时间跳出逃生，脱险后再乘旁边另一部电梯前往楼顶。

逃跑
Getaway

为让友军接应的飞艇顺利登陆，Swift必须摧毁周围建筑楼顶的4座防空炮。沿着通道只管往前杀，缴获狙击步枪后换下突击步枪，多用时间暂

评说

玩的就是时间

时空穿越已经不能算新鲜题材，但把控制时间流动全面应用到游戏细节的作品却少之又少，这主要是因为时空逆转固有的逻辑悖论很容易使作者无法自圆其说。很多游戏在这方面都只有蜻蜓点水的尝试，比如时间慢放在《英雄本色》（又名《马克思·佩恩》）里就是增加暴力美学效果的子弹时间，时光逆转在《波斯王子——时之砂》中仅仅是用来救命的绝招。但没有哪一款游戏能像本作这样可以通篇自由操纵时间缓慢、暂停或逆转，基本上每一场战斗都可以通过施放时间暂停而变成静止标靶射击大赛，从这点来看《时空飞梭》倒不失为一款锐意创新的作品。

游戏剧本大概是笔者所见过的最糟糕的故事，极其典型的为战斗而战斗的闹剧。Krone博士窃取Alpha型量子服潜逃缺乏令人信服的动机，前因后果也没有交待清楚，通篇情节根本没对这个反派大Boss作出最起码的烘托刻画，游戏从头到尾只见Swift一个人东奔西走瞎忙碌，最后大英雄成功帮助抵抗军推翻了博士建立在异时空的暴政，至于这位反派Boss到底怎么邪恶怎么歹毒压根没体现出来，这位博士给玩家的感觉就像个与此事无关的陌生人，因此剧终Swift以手枪射杀博士反而显得过于突兀和凶残。最后一关博士的暴政大势已去，主角穿行在与第一关相似的场景中看见了即将翻身做主人的抵抗军对博士手下士兵的毒打，这个场面与第二关开始博士手下士兵殴打抵抗军俘虏的情景形成了有趣对比，此外还有小巷外宾主交换的押送俘虏队列场面。制作者大概想通过这些表现异时空世界中城头变换大王旗的沧桑，然而这种初期未见伏笔后面突然来这么一下的做法实在太失败，抵抗军战士的正义和善良从头到尾就没有深入刻画，他们更像是一帮为证明主角有必要存在的龙套角色，而且是那种明显在敷衍了事的龙套角色。

《时空飞梭》近乎完美的引擎在很大程度上拯救了这个烂透的故事，本作所用的Saber3D引擎无论在何种档次的硬件环境下运行都表现得非常流畅。与近期那些恬着脸自封神作的硬件杀手相比，这款游戏不需要8800GTX就能奔跑如飞。本作的图像品质称得上与时俱进，光影、爆炸、烟雾都是一流手笔，尤其大雨给人印象深刻，墙壁和路面被雨水淋湿后的视觉效果表现极其逼真。爆炸中四散飞溅的碎片处理得也很完美，遭到持续轰击的墙面会逐渐碎裂，箱子和空桶会翻滚跳开，大小不一的残骸碎片以真实的物理力作用模式飞散，战斗过后岩石或水泥柱上还能看到累累弹痕。唯一的遗憾是敌人的尸体经常出现一些有违人体工程学的怪异死相，例如一具嵌在门板里的尸体，或者一具头朝下脚冲上半悬空的尸体。Saber3D引擎对显卡驱动程序要求过于苛刻，NVIDIA系列的玩家必须将显卡驱动程序升级到最新的163.76版本才能顺利进入游戏，163.75都不行，否则你就等着系统崩溃或者只能听到声音看不到画面。

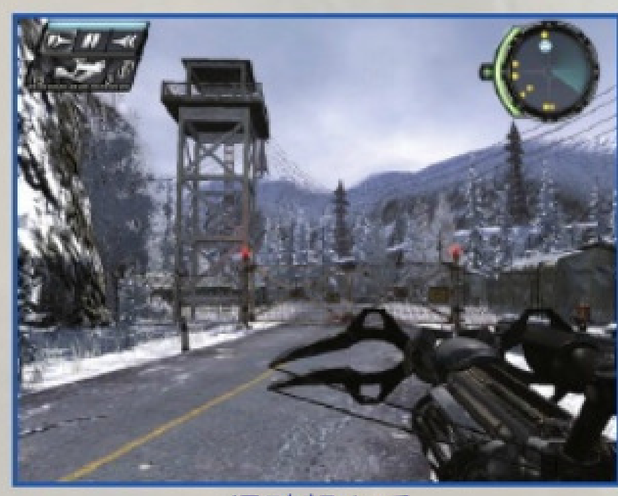
时间控制技术无疑是游戏制作者们真正想要展现的核心内容，甚至为了凸显时间控制术的重要性，游戏中的敌人在正常情况下很难杀死，有时头部连中数枪倒地后挣扎片刻又还能爬起来，只有在时间静止后以大威力武器兜头轰击才能彻底解决。然而经过24关的战斗后，笔者个人认为时间控制技术的娱乐性还远远没有得到完全发挥。踩跷板、穿火焰、过带电的水沟或巨大的螺旋桨叶片，翻来覆去就那么几种陷阱，大多数情况下一个时间暂停就能解决所有问题，很少需要用到慢放和逆转这两项特技，也就是说它们经常处于闲置状态。把敌人变成泥雕木塑的靶子肆意轰杀，这种体验刚开始时非常刺激，但时间一长玩家也容易产生审美疲劳。运用到战斗中的时间控制技术也充满了种种难以解释的逻辑矛盾，如果说裹在量子服里的主角身体可以免除时间流动带来的影响，那为何射出的子弹却无法回到枪膛或弹匣里？当然，如果不以硬科幻作品的严谨标准来审核它，《时空飞梭》还是一款玩起来相当爽的射击游戏。



狙杀敌人的高射炮手

停配合霰弹枪轰杀挡路之敌。根据雷达提示的路径点行动，注意每到有斜坡的小铁板台子时就意味着可在此处换狙击步枪射杀对面楼顶的高射炮手，每次射杀成功后都会有敌人从附近杀出。最后一座高射炮的挡板遮住了炮手无法直接瞄准，但可以射爆旁边的燃料瓶完成这最后一步。友军飞艇还需要引导信号才能着陆，从最后狙击点旁边炸开的门进去，踏过倒塌的铁架来到隔壁楼中，乘电梯上到23楼清剿楼顶敌人，注意里面飞天的火箭背囊兵，躲到电梯走道上守株待兔可轻松收拾他们，最后拉动楼顶电梯笼对面的开关发射引导信号。


四轮越野车


爆破弩入手


操纵飞艇上的航炮射击浮空悬雷

空中激战
Disputed Airspace

回到飞艇后友军技术人员发现Swift的量子服成功破解了Krone博士的所有加密数据，他们从中发现一支很久前失去联系的战斗小组原来已被敌人俘获，赶往战俘营实施营救途中飞艇遭到攻击，Swift自告奋勇担任飞艇航炮手。初期射击浮空的悬雷，后面要优先对付投掷悬雷的敌战斗机，如果不暂停时间很难射爆它们，保证飞艇有足够耐久度撑到最后，动画中Swift与两名友军搭乘艇上小滑翔机登陆冰原。

早不如晚
Better Later

着陆后很快遭到有装甲车的敌军巡逻队攻击，利用大石作掩护全歼对方，坐上路边停放的四轮越野

车沿着巡逻队来的方向狂奔。消灭第一处拦截点的敌人后全速前进，按空格可获得额外加速国。冲入第一座桥时立刻暂停时间才能安全通过，一路不要恋战。再过第2座桥后沿着铁轨跑到尽头。下车杀入兵营中寻找炸药，在放炸药的帐篷里可发现爆破弩。回到铁轨尽头的隧道门处安放炸药，注意一定要用时间暂停，否则只有两秒时间根本跑不出爆炸范围。炸开隧道门后进去乘铁轨小车前进，出隧道后一旦看到右下角出现智能系统提示立刻做两件事，一是暂停时间，二是跳离铁轨小车。铁轨右侧路上有敌装甲车赶来，搞定后下去用装甲车上的机枪消灭沿路冲上来的敌援军，接着乘四轮越野车冲下去，过雷区时也要时间暂停，而且不能撞到柱子上。到达岗哨前下车用爆破弩逐个点名哨区内的敌人，之后到右边铁丝网前踩木板翘起，暂停时间跳上集装箱，再从箱顶跃过铁丝网。上哨塔打开出口大门，紧接着立刻爬下来并暂停时间跑得越远越好，因为一辆敌人军车会冲进来撞毁哨塔。乘坐越野车再度狂飙，过木吊桥时要用空格加速，进入隧道后注意前面出现水池时立刻暂停时间冲过去，最后如果差点距离还可加速飞上对岸。


用远程武器清光营地内敌人

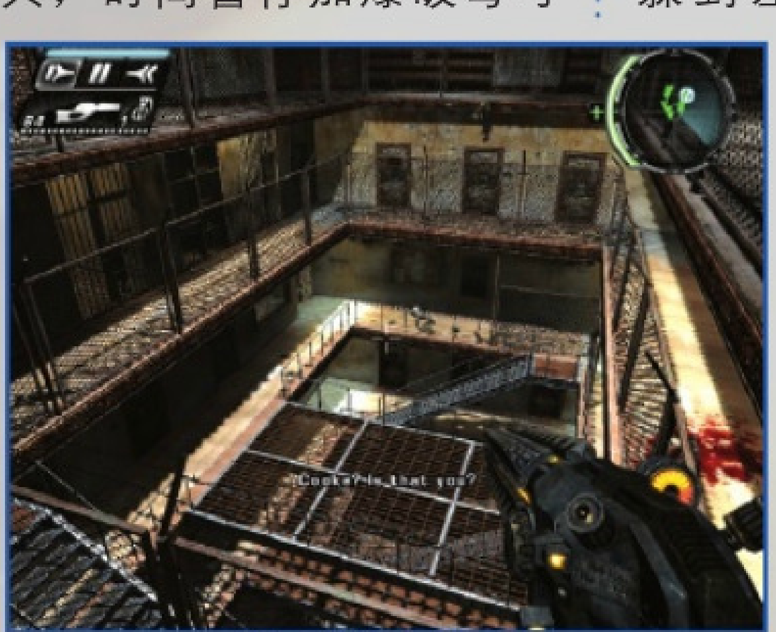

快速通过杀机四伏的铁桥

撞击点 Point Of Impact

离开隧道时有一场恶战，用爆破弩狙杀左侧哨塔上的火箭兵，登上哨塔换狙击步枪逐个清点坠毁区内的敌兵，下哨塔绕到左侧营地外的隧道里，钻入尽头的排水沟。扳闸阀打开沟口的铁栅栏门，暂停时间后迅速冲出落到山梁上，前面山脊小路上突现裂痕，暂停时间冲过去，进入营地后再次与冒出的敌人厮杀，多利用壕沟和爆破弩远程灭敌，努力不要让对方靠近。到营地右侧放下钢板进入坠毁地点，消灭守敌找到一座升降梯，转动旁边的轮阀可将升降梯升到高层，但一放手它又会落下来，此时迅速冲入梯中并按B逆转时间，升降梯会返回高层，迅速跳到脚手架上，先走左边到上一层尽头后从缺口跳下来到升降梯出口的右侧，射断木吊桥的挂索使其落下，上桥来到对面哨塔，刚爬下哨塔又遭围攻，此时最趁手的武器首推血猎犬导弹。穿过帐篷从大沟边缘跳到飞艇残骸舷梯上，进入飞艇后获知敌人已将战俘从山谷转移，穿行到飞艇另一侧，沿着铁架来到旋翼平台。等巨大旋翼的叶片转到天台旁时暂停时间跳上去，冲到旋翼核心的基座下蹲好恢复时间槽，抬头观察叶片转近对面天台时再暂停并迅速登上叶片安全跃到对面。消灭山坡上所有敌人，到隧道里开动铁轨车后立刻跳车离开，铁轨车会撞击前面路障引发爆炸，登上另一辆铁轨车继续前进。

解救 Liberation

下车后从隧道尽头的侧门出去，步行过桥时一见右下角有智能系统提示就立刻暂停时间，通过后迅速离开铁轨，对面隧道里会冲出一列火车。进入隧道遇上快如闪电的特种兵，时间暂停加爆破弩可轻松解决，从他们身上可缴获等离子炮。先到左侧隧道小屋中取得炸药，然后安装在右侧隧道口红色标记处，记住暂停时间跑开。进入坑道中，通过带电水塘时要在中间箱子上休息，否则时间槽绝对不够。来到监狱区，先在天井最高层居高临下清除下面所有看守，接着往下走两层找到控制室，扳动墙上的开关释放被囚禁的友军，从控制室旁打开的铁栅栏逃入隧道离开。


消灭监狱内的看守

公路之旅 Road Trip

乘四轮越野车沿公路逃亡，看到前面有大火处立刻冲右边草坡绕道而过，急奔到吊桥前被栅栏门挡住，下车消灭附近敌人后把越野车开到吊桥中部，下车到桥头控制室摁开关升起吊桥，同时暂停时间冲上桥面，上车按空格加速飞越栅栏门。前面路口有机器人阻挡，下车躲到左侧大树后用爆破弩清理敌步兵，暂停时间后转移到右侧卡车后，从车厢里取得火箭筒将机器人摧毁。走右侧岔路口，上越野车加速飞跃扬起的木桥，沿路不断有战斗，还能看到Krone博士的移动


成功摧毁敌机器人

机甲蜘蛛。经过又一木桥和雷区后右转，从卡车顶上跃过铁丝网，最后从公路左侧的沟谷撤离。

强行闯入 Forced Entry

离开沟谷后与装备能量盾的敌兵首次遭遇，按照路径点指引来到前面铁轨处，铁轨左侧有雷区挡住去路，走到铁轨尽头后跳下去快速奔向水边，听到地雷触发器弹起的声音再按G键暂停时间，涉水到对岸与友军会合。跟随战友们对军火库发起猛攻，冲到高地上后操控四管炮清扫侧面高地上的残敌，接着过去从竖井下去进入军火库。在狭窄的军火库走道里行进时推荐换上新缴获的地狱火突击步枪，或直接以导弹近距离轰杀盾牌兵，浴血奋战到小车站清光敌人后上列车离开。


铁轨左边有雷区



开启风扇侧门

试验室 Test Lab

下列车进左侧通道，迎头遭防御系统的导弹痛击，利用时间暂停冲到悬顶导弹发射架旁的控制器将其关闭，连过4道导弹发射器后杀入办公区。进入巨型风洞下层干掉高处两名狙击手，在铁丝网迷宫中迂回绕行到路径点指示的办公室启动风扇，接着通过到处是管子的维修通道来到风洞侧门控制台前，摁下按钮两片半圆侧门会滑开又迅速关上，暂停时间通过。来到巨型风扇前，跳下的同时按B键逆转时间可使自己飞升到最顶层，迅速放倒周围敌人后从员工专用通道撤离。


这下面随时会出现闪电兵

工厂 Factory Recall

进入厂区以时间暂停加霰弹枪推进，到天桥上用爆破弩清光下面的敌人，下去后还会有更多敌人冒出，缓慢向路径点靠拢，上下铁梯时要格外小心埋伏的敌人杀出，找好掩体近用暂停加霰弹枪远用爆破弩，最后来到一间控制室里，摁下操纵台上的按钮可看到大批闪电兵和坦克被释放。从控制室另一端出去，到天桥上以时间暂停狙杀下面乱窜的闪电兵，没人了再爬梯子下来。到地面后经过一些集装箱时里面的闪电兵会突然破门而出，此时要立刻暂停时间并以霰弹枪伺候，接着原地不动，等时间槽完全恢复后再继续前进，如果想避免战斗请尽量沿着库房边缘走，不过最后经过3辆坦克后面时一下子会冒出大量闪电兵，激活时间暂停朝路径点狂奔，途中有可靠掩体回复一下，然后一口气冲到放集装箱的小房间据险而守，消灭所有敌人后根据指示点钻入管线通道。

传送带 Some Assembly Required

开始清光天桥上的敌人，通过铁梯来到传送带

杂谈

子弹时间

■北京 Griffin

《时空飞梭》显然是想以别出心裁的设计，为FPS这个老瓶装上点新酒。主人公所穿的量子服具有控制时间的能力，于是，玩家可以完成许多不可能的任务。其实，这样的噱头已经不是第一次出现了，尤其是电影《黑客帝国》中尼奥的子弹时间为后来的电影、游戏开辟了崭新的思路，著名游戏《英雄本色》（Max Payne）中的主角就采取了类似的设计。《时空飞梭》中的设计虽与子弹时间不完全相同，但不能否认其构思渊源多少来自那里。

子弹时间（Bullet time）是一种使用在电影、电视广告或电脑游戏中，用计算机辅助的摄影技术模拟变速特效，比如强化的慢镜头、时间静止等效果。它不但在时间上极端变化（观众可以看到一些在平常不能见到的景象，如子弹飞过头顶等），而且在空间上极端变化（在慢镜头的同时拍摄角度也围绕场景旋转），这种效果是传统摄影技术达不到的，也就是说只有虚拟的摄影机，例如虚拟现实或者电脑游戏中才可能“拍摄”出子弹时间的效果。在实际运用中，这种技术发展出不同的应用成果，例如时间分割（Time slicing）、视角变换（View morphing）、超慢镜头（Slo mo）、暂时死亡（Temps mort）和虚拟摄影术（Virtual inematography）等。

在电影《黑客帝国》中，子弹时间效果的制作是预先用计算机设计好动作的可视化模型，然后再将照相机摆在绿色或者蓝色的屏幕后，用激光瞄准系统按预先设计好的运动轨道排放，在空间上构成一个复杂的曲线。然后照相机的快门以非常接近的时间间隔被按下，这样动作就可以在视角移动的情况下以极慢的速度继续展开。然后每一帧图像被传送到计算机里进行处理。使用特别设计的软件，可以用加入额外帧的办法进一步降低动作速度并改善动作的流畅性，也可以用删除帧的办法提高运动速度。这种方法比纯粹的摄影术提供了更大的灵活性。和电影比较，游戏中的子弹时间则更容易实现一些，当然，这主要是指工作的繁琐程度上。今天，我们在电影院、电脑前惊叹子弹时间的效果时，应该想到背后有多么强大的技术在做支持。

旁，前面有两台反复砸下的冲击锤，用时间暂停过去，后面还有类似的火焰或冲击锤机关，沿着传送带一一闯过，最后跳到尽头右侧的小天桥上。下铁梯与拦路敌人展开激战，在升降梯笼井那里转动轮阀可将升降机拉上来，暂停时间后冲入升降梯中，下去沿着天桥走一段路，到右侧控制室里摁按钮放下铁梯，出来上梯子后立刻暂停时间将周围群敌清掉，注意远处高台上有导弹兵。前方靠墙走道上还有喷火陷阱，暂停时间通过，注意走道尽头的护栏断了一截，从这里贴着墙壁跳下去，摸到通风口爬进去。


扳动轮阀之前最好先暂停时间


从这里略施小计去隔壁

破坏
Sabotage

暂停时间穿过管口排风扇叶片，下铁梯到底层，从另一端的铁梯上到控制室。迅速开启控制室里两部吊车开关，目的是让1号和2号吊车同时抵达窗前构成一座悬空桥，暂停时间跳到对面。下铁梯后看到库房尽头有条传送带，上方有机械悬臂定时出来放下空箱，看准时机闪入空箱同时按B逆转时间，机械臂会提起空箱返回墙内库房。迅速离开箱子继续前进，在能量核心大厅再遇盾牌兵与火箭背囊兵，清场后乘坐筒式封闭电梯下楼。消灭又一批盾牌兵，前面管道里有3道旋转的激光束，巧用时间暂停等光束垂直竖立时通过，在主机控制室摁电钮引发核反应堆超载，再从旁边打开的激光束管道逃离，在走廊尽头的筒式电梯旁有个维修梯，爬上去来到一片混乱的能量核心大厅，冲到升降梯里返回地面。

撤退
Exeunt

一出升降梯先迎接盾牌兵和闪电兵，之后敌人的武装直升机出现，迅速逃到集装箱后面，有两处地点的武器箱里可获得血猎犬导弹发射器，命中直升机8发即可将其摧毁，打直升机的关键在于距离，中远距离不要开火，一定要等它靠到很近时再暂停时间迎头痛击。干掉直升机，身后又来两个盾牌兵，料理完毕乘升降机往上走，出门又遇到更多敌人，战斗结束后向左边燃烧的巨塔靠近，以爆破弩清除对面制高点上的敌兵，然后爬铁梯上去，当智能系统发出警告时立刻暂停时间快速冲过铁桥。继续爬梯子上到最高层，狙杀对面敌人后乘空中缆车过去，途中有停留点可补充爆破弩，要注意尽头处门内会有导弹兵出现。穿过激光束通道后从控制室里的铁梯爬上去来到机库，先拉下库门旁的开关开启大门，干掉外面滑道上的敌人，摁下滑道小亭里的控制钮可将飞机提升准备弹射。暂停时间并摁下开关，立刻冲向飞机舷梯，因路程较长会在中途结束暂停，继续跑到舷梯旁，利用刚积攒的时间槽按B逆转时间使飞机舱口降下，看准高度跳入机舱即可驾机逃离。

飞车
Drive-by

坠机后与友军会合，乘坐装甲车沿着公路狂奔，冲过大桥后遭到顽强抵抗，歼灭工厂入口碉堡里的敌人，进去找开关开启大门。一口气冲到大门前，从箱子堆跳到右边铁丝网后的雷区里，暂停时间贴着左侧墙根冲过去，途中要找安全点休息两次，从坍塌的带电铁架上越过第2道铁丝网。铁轨另一头2楼的控制台可打开对面库房大门并放出一列轨道车，当列车到脚下时从铁丝网豁口跳到车上并按B键逆转时间返回库房。库房里的敌人战斗力较强，步步为营杀上右侧站台，站到升降平台登上2楼，摁电钮招来移动平台，暂停时间再摁电钮，跳上平台行至尽头，这样才能到达另一侧站台。这边有一条运送箱子的传送带，跳到箱子间按B逆转时间即可进入隔壁库房。解决库房内敌人，上楼沿着墙边管道钻入通风口。

破门者
Gate Crasher

离开通风管消灭厂区内巡逻兵，从尽头的箱子堆跃过铁丝网跳入车库坡道，干掉所有敌人后乘升降梯上哨塔。哨塔天桥上有两座控制台，暂停时间后接连打开它们才能开启大门。友军进入厂区后敌武装直升机出现，天桥另一头的哨亭里有血猎犬导弹发射器，耐心干掉直升机后下去与友军会合。先到车库坡道下的房间里拿


从这里跳入车库坡道



用炸药炸开大门

取炸药，安放到厂区正门并暂停时间逃开，大门炸开后和大家一起冲进去。

风洞 The Wind Tunnel

开始有战友试图冲过风洞区结果被吸入桨叶中粉身碎骨，在门边先按B键启动时间逆转再冲出去，沿着风向飘入对面控制室小门中，杀上楼爬铁梯来稿高处，用爆破弩干掉远处的所有敌人，到达主控台关闭风洞螺旋桨。从另一端爬铁梯下去，在控制室里摁电钮将下面的飞机旋转90度，继续下到最底层的控制室，暂停时间后接连操作两座控制台打开风洞区大门并将飞机移到隔壁机库，出去登上对面2楼到隔壁与友军会合。

回收者 Repo Men

登上载有队友和飞机的列车，启动列车出去没走多远就遭到敌人拦截，下车激战一番消灭飞艇停放区大门的守军。从左侧边门攻进去，在2楼找到控制台升起登机通道平台，辗转绕到对面打开大门放入友军。准备完毕后还需关闭系留锚否则飞艇无法起飞，穿过飞艇中部平台杀入对面控制室，关掉系留锚后飞艇缓缓升空，动画中Swift飞身跃上飞艇逃离险境。

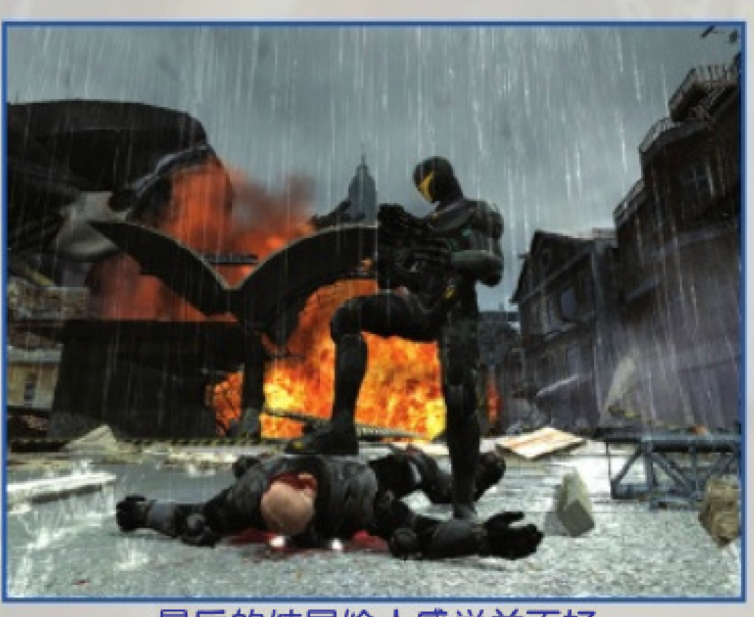

门外就是死亡之地


最后要回到下面的平台

在路上 En Route

由于飞艇燃料不足，因此需要到附近一处敌人控制的空港补充燃料，开始操纵能量航炮扫清航道，优先解决敌人的直升机，暂停时间后配合鼠标右键蓄力发射可做到一炮一个。强行靠港后离开炮位，到飞艇中部拉动开关乘平台平台下去，击退船坞中涌出的敌人，从右边铁梯爬上去转到外墙钻入通风口，从通风口出来会遭遇油桶连环爆炸，需要以时间暂停特技穿过危险区。在走道尽头墙上有Staff Only字样处用手雷或榴弹轰开地盖板，下去来到污水池边，从对面排污管口进入燃料储备区。消灭敌人后沿着管道跳到对面工作平台，操纵控制台放下木板，接着暂停时间再升起木板，抓紧时间冲上去就能跳到更高的天桥上，消灭出现的敌人后沿着管道来到控制区，此时会遇上隐形兵，这种敌人的弱点是头部，爆头击毙后可缴获脉冲炮。再钻通风管进入控制室，将燃料罐放到轨道列车上。出来消灭伏兵后从左侧通风口爬到外面管道上，跳到最底层后又会有隐形兵来考验你的反应速度，最后开动列车将燃料带回飞艇。


机甲蜘蛛的弱点在腹部


最后的结局给人感觉并不好

结局 Consequences



眼看胜利在望，Swift搭乘滑翔机离开飞艇去找Krone博士夺回Alpha量子服驱动器。着陆后赤手空拳穿过小巷，从消防梯爬上高处，从窗口进入屋内获得武器。出门后频繁遭遇神出鬼没的敌人，破楼中薄砖与木质墙板很容易被火力射穿轰塌，因此要保持灵活移动。来到顶楼穿过窗户爬到外面屋顶，看见Krone博士乘坐的机甲蜘蛛正在逞凶，身边也会冒出一名隐形兵，打倒后缴获脉冲炮。屋顶上的武器箱里也有脉冲炮，溜到墙边隐蔽好，暂停时间后闪出来逐一瞄准机甲蜘蛛三条腿上的脉冲炮塔以左键模式开火，瞄准时只要准星变红即可开火，每条腿上的炮塔需6发命中即可摧毁，听到金属坍塌声时职能系统会警告有密集火箭来袭，站起来抬头看空中，观察机甲蜘蛛发射的密集火箭弹，这东西爆炸威力惊人，只有借助时间暂停逃到落点空隙区才能保命。连续3次这样的折磨后，机甲蜘蛛仓皇逃走。从旁边炸开的门洞进去，到楼下阳台上目睹友军与博士手下的最后决战，此时机甲蜘蛛从左侧出现，它的致命弱点是腹部发亮的那座脉冲炮塔，暂停时间后两三发脉冲炮就能把这个巨型怪物彻底放倒。Krone博士从机甲蜘蛛残骸中掉落尘埃，Swift上前将其干掉并夺得时间旅行所必需的量子服驱动器，旁边的指挥官Cooke也对主人公拯救世界的壮举表示感谢。P



《魔兽争霸III》不死族围矿的艺术

■江苏 王念忠

众所周知，UD玩家对于开局初期对方英雄的骚扰都是深恶痛绝的，因为稳定的经济来源对于不死族来说非常重要。不死族资源采集方式的特殊性，决定了不死族开矿的能力比其他种族要弱得多，而且除了采矿和探路外，玩家们一般不会造多余的侍僧。我们不可能像人族那样造上一大票农民随时准备开矿，也不可能像MOON一样到处“植树造钱”。所以，学习如何保护不死族矿区的安全是所有UD玩家的必修课。面对初期剑圣、圣骑、守望者等骚扰能力较强的英雄，大多数玩家会选择初期升一座冰塔来应对。但即使这样，侍僧仍然可能被杀掉一两个，若此时自己再升级基地那就亏大了。那么有没有一劳永逸的方法来防骚扰呢？今天就给大家介绍一种方法——运用建筑学，用把矿封死的办法来使自己的矿区固若金汤。

不要把我所讲的围矿理解成用大量的塔来把矿堵死，相反，我们用初期必建的3到4座建筑就可实现。这里，我们需要建筑学的基础理论。所有的建筑可分为两类：大建筑与小建筑（以下简称“大”与“小”），若“大”“大”紧贴建在一起，中间的缝隙可通过所有的陆军；若“大”“小”紧贴，可通过小单位，如步兵、小狗，而不可通过英雄、蜘蛛一类的大单位；若“小”“小”紧贴则一切单位不可通过；若“小”“小”隔一格放，可看成“大”“小”紧贴。此外，树可以看成小建筑，不死族只有塔是小建筑。（*相关建筑学知识详解参见本刊2006年第8期170页的《魔兽建筑学的研究》*）

有了理论基础，我们就可以付诸运用。封围建筑的格局一般为“树+空+小+空+小+大+树”（3建筑型，图1），或是“树+大+小+空+小+大+树”（4建筑型，图2），其中中间那一个空格为矿与基地之间的道路。为什么中间两座建筑必须是“小”“小”呢？由于不死族基地与金矿位置的特殊性，“大”“小”紧贴放在矿与基地间基本上是不可行的，所以只能用“小”“小”组合。也是由于基地与矿之间空间狭小，两座小建筑的横或纵坐标是固定的。比如，若两座塔分别位


图1：TR上三建筑围法例


图2：LT上四建筑围法例

于金矿与基地所连成的线的左边和右边，它们只能在小范围内上下调动。而如果这两座塔再左右动，可能之间的空隙不止一格（图3），也可能因为基地、金矿占位而根本放不下。所以，掌握了这两座塔的摆放，就掌握了围矿技巧的一半，也就掌握了在一般地图上寻找封矿方法的一般方法。

接下来，如果上述的两座塔中的一座正好与树隔一


图3：两塔之间不止一格


图4：唯一的“绊脚树”

格，则只需在另一边紧贴塔与树放下一座大建筑。若这两座塔的位置通过“微调”之后，都不能与树相挨，则在两边都放大建筑。若其中一边大建筑因占地问题放不下去，你九成会看见阻碍你的只有一棵突出的树（图4），那么就在放下建筑前将此树挖掉（刚挖掉这棵树的时候也应是你正要在这里造建筑的时候）——这也可以看出暴雪的狡猾，若想围住矿，你总得挖掉一棵“绊脚树”。但挖掉这棵树，你就会体验到运用建筑学所带来的成就感。

还有一点不得不提的是，塔+树斜着空一格放，与塔+树平行空一格放的效果是相同的，但空隙大小看起来却大不相同：斜放时那空隙大得看起来山岭巨人都可以过去，而实际上“矮子”山丘进不去，所有英雄及大单位同样进不去（图5），而且你还可以只用一个单位将误以为能进入的骚扰者围住（图6）。另外，以上围矿用的大建筑一般是祭坛。因为祭坛虽属大建筑，但占地却比其他同类大建筑小一圈，这使得它在树与塔之间可被放下的几率大大增加。

至此，矿区的维护工作已全部完成。如果你再次遇见剑圣、圣骑士、守望者自信满满地冲向你的矿区，你一定会在几秒钟后看见他（她）在缺口处无奈地扭动身躯，并在无奈地砍一下塔后愤懑而去。此时对手或吃惊于为何进不去，或茫然于下一步该去做什么，或钦佩你良好的建筑学，从而自信大减……总之，对手的心态会受到些许影响，而这正是你最终胜利的开端。

小贴士：

1.祭坛结集点设在矿区外面，以防英雄卡在里面。

2.回城时勿双击回城卷，可能传入矿内部而不能出来。

3.注意不要让狗把充当城墙的树挖掉。

4.若守望者练了闪烁，就让侍僧从空隙离开矿区，待守望闪出来后再进去，以耗其魔法。


图5：欲入无门的剑圣


图6：郁闷的守望者

《魔兽争霸III》UD出其不意的蜘蛛冰龙流

■吉林 孙健

在UD的战术中，有一种传说中的蜘蛛冰龙流，它威力巨大却也缺点明显，历来在玩家对抗中少见踪迹。不过这种战术稍加变动，也不失为一种出奇制胜的奇谋妙计，不妨一试。

开局用BC-BZ-BA的标准G流开局，既然是蜘蛛冰龙流，为什么要用小G（小狗）开局？这其中当然是有原因的。先不要放下坟场，在BC里持续生产约7只小G，攒够木头直升2本。DK出来以后拉上4小G出去练到2级，拥有光环以后就直接去陪他们练级吧。家里补上坟场，给小G升一防，加强它们的生存能力，这时候开始缓慢量产蜘蛛替换小G，摆足转蜘蛛流的架子。同时开始升级3本，放下BH和牺牲深渊，深渊里训练2个阴影四处侦察，千万不可以让对手开下分矿，否则双矿的经济优势会使对方轻易转型。BH的作用则更加简单，就是迷惑对手。对手看到成型的蜘蛛、BH和正在升级的3本，第一想法就会是蜘蛛+胖子的经典组合。这时候对手面临2个选择，一是直接在家升科技英雄MF来个3本科技流，那就正中我们的下怀，因为成型后的冰龙（3条以上）是不惧怕任何形式火并的。另一种更有可能的方法则是直接TR附上投石车小炮之类，准备等你兵力真空时将你一下推掉。这时我们的蜘蛛冰龙流的真正考验就到了，记得冰龙王子Qz.g这个ID吗？他让我们真正了解了什么是UD猥琐流。冰塔的减速加上蜘蛛的齐射，会让对手的近战部队叫苦不迭，带光环的蜘蛛Hit and run也会让攻城工具四分五裂。只要你的建筑足够完美，操作过得去，击退这一波也并不是什么难事。这时3本的基地应该已经升级完成，在基地最深处放下龙池吧，记住一两只龙万万不能给对方毁灭性的打击，只是为对手送去巨额经验并暴露战术。所以冰龙的数量要在3只以上，至少要2攻2防才能去找对手的麻烦。也许对手侦察很到位，爆出大量的蝙蝠或龙鹰之类，2防冰龙足可以扛住3只蝙蝠的撞击。龙鹰和狼骑又在群龙面前命如纸薄，蜘蛛在地面连网带打，带了魔瓶的DK把“大便”扔左扔右，冰龙的恐怖伤害输出就如同摧枯拉朽一般，胜负已成定局了吧。

这个战术舍弃了UD一直以来的“英雄主义”打法，甚至只以单英雄和对手周旋到底，当然是为了节省资金尽快出龙的缘故。因为成型冰龙的群喷，相当于多少的Nova啊。

当然，这种战术必须建立在出其不意的基础上。如果对方2本时破釜沉舟的一波，或是提前量产针对冰龙的兵种，都会对本战术造成巨大的威胁。但“魔兽”的乐趣亦在于变化无方，不是吗？

小贴士：

1.DK前期的骚扰和陪练是关键，事实证明，DK带上几个走位飘逸的小G，那就是英雄杀手啊。

2.在冰龙成型前最紧要的是减少伤亡，因为制造冰龙需要的人口和资源需求都是惊人的，再加上BH的费用、小G的费用，一不留神就会入不敷出，全盘皆输。

3.转蜘蛛以后，务必保持4个以上的小G采木，龙池和升攻防都需要巨额的木材。P

秘技屋

《幻想三国志4》秘技

看过片头动画后，当出现游戏主选单时，同时按下Alt+P+U+K键，画面变成黑底白字后，输入ILOVEUJ，即可激活秘技模式。而后在游戏战斗中，按V键是战斗胜利，按Y键是补体力和真气。

修改人物数值的方法：在可以看到主角的待机画面，先按F9叫出修改视窗，而后会出现许多人物名字，例如：H.紫丞InTeam。字符InTeam表示此人物在队伍中，如果显示字符是Exit则表示此人不在队伍中。如果要修改某位人就按下他前面的英文字母，例如要修改紫丞就按下H键。然后在Input中输入想修改的数值（例如9999），按回车键确定。这时候就会回到之前人物能力列表中，再按一次Esc键即可离开跳回游戏。

注意：能修改的数值上限不同，若超过上限值将会以最高上限为准。

《吉他英雄3——摇滚传奇》秘技

Guitar Hero 3：Legends of Rock

要开启秘技模式需在游戏Option menu下的Cheat选项里输入秘技指令，输入方式是通过弹奏音调。绿、红、黄、蓝、橙分别代表左手的5个按键。例如需要输入秘技指令“橙、蓝、橙、黄”，那么你就要先按下橙，再按拨片键把它弹奏出来，然后按蓝，再按拨片键弹奏……往后以此类推。再如需要输入“红+黄”，就是同时按住红和黄键，然后再按拨片键把它弹奏出来。每次输入成功会有相应的声音，秘技生效时会有字体显示。

不败模式（No Failure）：弹奏任何一支曲子都不会失败，注意此秘技在生涯模式中无效。需弹奏以下按键开启：绿+红、蓝、绿+红、绿+黄、蓝、绿+黄、红+黄、橙、红+黄、绿+黄、黄、绿+黄、绿+红。

全部曲目（All Songs）：所有隐藏的和商店卖的歌曲全部出现，可以在Quick Play里面弹奏，商店买的歌曲在剧情模式或者Quick Play里用蓝色键可以选到。需弹奏以下按键开启：黄+橙、红+蓝、红+橙、绿+蓝、红+黄、黄+橙、红+黄、红+蓝、绿+黄、绿+黄、黄+蓝、黄+蓝、黄+橙、黄+橙、黄+蓝、黄、红、红+黄、红、黄、橙。

高速模式（Hyperspeed）：就是速度加快，有5档。需弹奏以下按键开启：橙、蓝、橙、黄、橙、蓝、橙、黄。

所有物品（All Items）：开启游戏中商店内的所有物品，注意由于输入此秘技时需按下4个按键，因此是不会弹奏出任何声音的：绿+红+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙、绿+蓝+黄+橙、绿+红+黄+蓝、绿+黄+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+黄+蓝+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙、绿+红+黄+橙、绿+红+黄+蓝、绿+红+黄+橙。P

林晓：关于《魔兽世界》，我们已经读到了很多很多的故事，我们还会读到许多故事。这些故事中，描述个体感受的文字占据了大部分。因此，以下的这篇文字就格外珍贵——以多视角、多线索的方式描绘一段历史，虽然没有正面的波澜壮阔，但给我们无尽的想象空间。历史是无法还原真实只能无限逼近的过去：数字、时间、证人、影像资料，都最终只能作为不同史学观还原历史的素材。最大程度地想靠近历史，了解历史真相，就必须最大程度包容不同的史学观，并且肯听取来自方方面面的不同意见。



外域人（1）

■浙江 石豪

5376年

新闻公告

王国首都暴风城以及友好邻邦铁炉堡之南部地区，近日遭遇特大暴雨袭击。大雨至21日凌晨已持续达48小时之久，造成艾尔文森林各主要河流水位暴涨，石碑湖流域防堤已出现多处决口。目前，王国首席执政卡特拉娜·普瑞斯托伯爵阁下已下令派遣大批工程技术人员前往东谷地区抢修堤坝。暴风要塞亦已在该地区调集足够治安军力，以防备万恶的迪菲亚匪帮以及其他不法敌对势力对我王国公民之侵害。另有消息说，王国盟友暗夜精灵在卡利姆多之主城达纳苏斯近日也连降暴雨，恶劣的天气阻碍了航行，多班定期航船被推迟。

另讯，大雨夹杂着雷电，北郡地区昨日连遭雷击，目前尚无人员伤亡的报告。

暴风城公告人 古德曼

5376年3月22日



修道院守备队队长玛克布莱德给闪金镇治安官杜汉的回复

长官：

事态紧急！我和我的部下现在正在南面的关隘拦截他们！那些人（或者说是其他的什么东西）太多了，我也不知道是咋回事，反正是前天夜里下雨的时候冒出来的，有几万个，年轻的年老的都有；身材都很健硕，手里拿着破破烂烂的武器，还都不会说人话！刚开始他们的样子很慌张，尽在森林里面狼哭鬼嚎地乱叫。我派了两个人和他们谈过，但根本无法交流。这些人是今天上午开始袭击修道院的，原因不明——我估计他们可能是饿了。现在修道院和周围的庄园都沦陷了，我在关隘暂时还撑得住，这要多亏那些家伙虽然人数众多但看起来都不怎么擅长武力，而且也不懂战术。但我还是请求您，火速增援这里！

玛克布莱德



闪金镇治安官杜汉给北郡修道院守卫队队长玛克布莱德（昵称玛拉克）的信

玛拉克：

你昨天给我派来一个神志不清的传令兵，或者说是一个只会说“许多，许多，人”的疯子。现在我要你给我说清楚，你那边到底发生了什么事？雷电造成什么损失了吗？劈坏了修道院的屋顶还是你的脑子？我该派个土木匠还是精神病医生过来？

杜汉



暴风王国军务大臣雷明顿·瑞治维尔给王国外交大臣鲍雷斯·瑞治维尔的便笺

亲爱的鲍雷斯：

我的兄弟，我得告诉你一个好消息，今天我总算抓到闪金镇那个叫杜汉的治安官的把柄了。那家伙早上差人给我送来一份加急军情报告，内容相当有趣（我已附带了他报告的原本，我发誓，你真该看看！），连我都不得不承认这家伙有编故事的天赋。怎么样？我的兄弟，只要你乐意，明天我就让这个害死我亲爱的侄子的凶手在暴风城孤儿院找到一份更适合他的工作。

你的兄弟 雷明顿



王国外交大臣鲍雷斯·瑞治维尔给王国军务大臣雷明顿·瑞治维尔的便笺

雷明顿：

我得提醒你，我的兄弟，赶快将这份报告上呈给首席执政！我早上也刚收到一份报告，来源是铁炉堡方面的大使馆。上面说矮人的首都附近也出现了大群来历不明、全副武装的神秘部队。如果那边的消息属实，那我们手头上的这份报告也很可能是真的。所以，尽快将它呈送上去。

另附：我儿子路克死得很光荣，杜汉长官对此没有责任，请勿再旧事重提。

你的兄弟 鲍雷斯



军情7处调查员贾斯伯·菲尔的秘密报告

卑职奉命于本月26日凌晨潜行进入北郡地区，调查最近在那儿发生的怪异事件。昨日正午时分已到达北郡修道院腹地，沿途未遭任何阻挠，现在此地停留超过18小时，尚未暴露。所执行任务已取得以下突破：对方身份不明，对方来此地何干不明，对方所属种族疑似人类，对方数量暂无法统计（可能超过10万）。个人建议：加强戒备。

W. L. 贾斯伯



闪金镇治安官杜汉给修道院守卫队队长玛克布莱德的回复

玛拉克：

今天我这儿又来了几个从你那边过来的僧侣，他们说了和你信里写的一样的事。我发誓，要么是上次的雷电把整个北郡的人脑子都烧坏了，不然就是我的神经有问题！不过我已下令向你增派一个营的步兵，还会冒着被革职的风险将这件荒谬的事上报给暴风要塞。但无论发生什么事，记住，给我稳住。

杜汉



奥术师协会大法师马林给王国首席执政卡特拉娜·普瑞斯托伯爵的信

可敬的伯爵，人民爱戴的首席执政阁下：

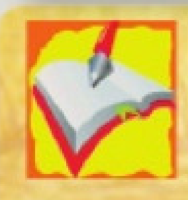
我欣喜并激动地向您禀告。尊敬的阁下，经过我奥术师协会对北郡地区夜以继日的缜密调查，近日发生于该地区之离奇事件的大部分秘密已被我协会彻底查明！尽管其中尚有个别无关痛痒之谜团尚未解开，但经我会认真仔细之讨论，现已确定今现身于王国之神秘人的身份——“外域人”。虽然此一结论论据尚不充分，事实尚不清楚，但根据奥术第3定律（略5000字）……故是，我协会一致认定神秘人乃“外域人”之事实明白无误！至于其他方面，万望阁下静候佳音，我协会经研究商讨后将逐样向阁下禀报。

奥术师协会常任名誉副会长　王国钓鱼俱乐部主席　马林



宫廷人物名言录

两个饭桶！——第11任首席执政卡特拉娜·普瑞斯托伯爵阁下阅军情7处与奥术师协会报告后如是说。



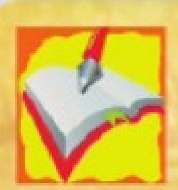
5376年军情纪要（北郡关隘4月2日）

军情紧急！“外域人”正在突破我们的防线，我们守不住了！



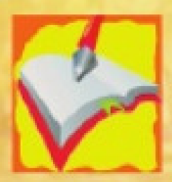
暴风王国军务大臣雷明顿·瑞治维尔给暴风要塞的正式报告（摘要）

至本月12日，被称为“外域人”的不明匪徒团伙约9万人已流窜至艾尔文森林中东部，距闪金镇约40公里之地区……该新兴匪帮声势浩大，然其组织之情况至今仍不明了。但据可靠消息分析，目前盘踞于大陆各处之燃烧军团其及邪恶附庸亡灵天灾对此事件嫌疑重大。可初步判定为继数十年前兽人入侵之后，外域势力对我伟大文明的又一次罪恶侵略。目前，我王国首都卫队之主力已被部署于暴风城外围，其余各地区之王国军亦将被部分抽调以应付此灾难。另据报告，匪帮沿途经过之居民点已证实皆遭洗劫，但尚无平民伤亡之说法，损失主要集中于几座牧场和仓库储备的粮食。



一个士兵的家信——摘自历史学家卡尼克著《北郡事件真相揭秘》（摘要）

在我给你写信的这道战壕向前50米的地方，就是“外域人”的营地。说是营地，事实上也就是几万个人散乱地扎在一起。那些“外域人”似乎一点也不懂得行军打仗的基本道理。几天来，我们前进一点他们就后退，我们后退他们就上来一点。天黑了他们随便找一块地就歇下了，身上盖的都是些乱七八糟的东西。每天晚上能听到他们那儿传来的哭喊声，我至今还听不懂他们的话，但总感觉这些人不像传闻中的那样邪恶。甚至有时候会有几个“外域人”鲁莽地跑到我们的营地边上来（他们饿得多瘦啊！）。我和兄弟们发慈悲了就扔几个面包过去，他们就——长官过来了，替我吻咱们的孩子。



王国内政和社会保障大臣拉维主教和外交大臣鲍雷斯·瑞治维尔在某次重要会议上的论战（摘要）

拉维：与其说我们的“对手”是军队，倒不如说是群“乞丐”。

鲍雷斯：5万手持武器、奇迹般地出现在距离王国首都不到80公里地方的“乞丐”。

拉维：很明显，他们需要的只是食物。

鲍雷斯：应该说“可能只是”才比较准确。

拉维：现在还没有确凿的证据表明他们犯下了什么伤天害理的罪行。

鲍雷斯：您能保证明天不会有？

拉维：我们可以考虑用和平的方法……

鲍雷斯：那要多久？10年？20年？等他们把国库吃光？

拉维：难道一定要诉诸武力？

鲍雷斯：为了王国的安全！



国王密令

即日起停止对“外域人”的一切粮食和物资援助，任何对“外域人”的帮助都将被视为叛国。

暴风城国王安度因·乌瑞恩盖章

首席执政卡特拉娜·普瑞斯托复签　5376年4月7日

国王密令

以国王的名义，消灭万恶的“外域人”！

暴风城国王安度因·乌瑞恩盖章

首席执政卡特拉娜·普瑞斯托复签　5376年4月9日

暴风王国首都卫队少尉军官雅克森的日记

5376年4月21日 星期二 晴

“外域人”的反抗还在加剧。他们不像上面某些人说的那样脆弱，尽管他们的作战既不规范也不协调，但毕竟是5万之众，还有那惊人的强壮体魄。最近几天我们的伤亡也在不断增加，两小时前A班就失去了3名年轻的士兵。今天司务长还来叫我给阵亡士兵的家属写安慰函。见鬼，开头怎么写？阵亡原因是“维护社会治安”还是“抵御不明生物入侵”？



东谷伐木场木料订购单（片段）

购买货物：加购山毛榉原木200根

订购人：暴风要塞

用途：绞架专用



军情7处调查员贾斯伯·菲尔的秘密报告

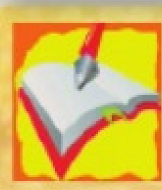
卑职于数日前潜入现被称为“外域人”的神秘集团中执行调查任务。因未获得进一步行动指令，故至今仍潜伏于该集团之中，继续展开前述使命。现将新近之发现汇报如下：

1.该集团遭王国军之攻击和追捕，伤亡惨重。

2.其部分人员遭袭后，向西移动，可能已流窜至西部荒原地区；另一部分主力向东面退却，于本月6日进入赤脊山脉南部，并沿大道继续向东偏北方向运动，似乎并无侵犯该省主要居民点之意图。

个人建议：静观其变。

W．L．贾斯伯



考古学家杜里奥斯·裂石著《真话》

5376年6月12日，从黑铁矮人手中死里逃生的第5天。险峻的山岩和令人窒息的热浪已耗光了我残存的最后一丝气力。下午2时，我在大熔炉北面的一块坡地上闭上了眼等死。也不知过了多久，感觉有人扶着我的头往我嘴巴里灌水。我睁开眼，看见在寸草不生的黑色土地上，站着上万个形容憔悴、衣衫褴褛的人类。

我挣扎着问道：“是谁？”

旁边有人用好像刚刚学会的通用语回答：“外域人。”

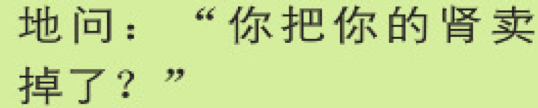
（未完待续）

林晓：我的同事经常会有些奇妙的灵感产生，比如C同学忽然交过来的这一篇稿子。对一个技术崇拜者或者时尚生活达人来说，世界一成不变是最可怕的事情，懈怠和无动于衷是最差劲的人生状态。春天已经来了，不要忽略窗外阳光中的风景，放慢生活的节奏，也许会收获更多。

来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100036）。请在信封上注明“读者来信”。**或E-mail**：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。







3468元，全在这儿了，其中23元是一块一块的零钱，这是他写作半年的稿酬，一点一点积累下来的。祝佳音数了3次，还是这么多钱，而后天就是结婚纪念日了。他叹了口气，走进了医院的大门。

祝佳音有一对健康的肾脏，它们的外形好像蚕豆，每个的长度都在9厘米和12厘米之间。在他20多年的生命里，这对肾脏一直孜孜不倦地为他工作着，帮助他滤除体内的废物。但今天，他要和其中的一个肾脏告别了。

“你准备好了吗？”一个医生问他。祝佳音点了点头，接下来他就失去了知觉。当他醒来后，他觉得身体比以前轻了一点儿，他身体里的一个肾已经离他远去了。

“这是15 000元，你的肾换来的。”一个医生递给他一叠钱。

“快给我！”他一把把钱抢了过去。

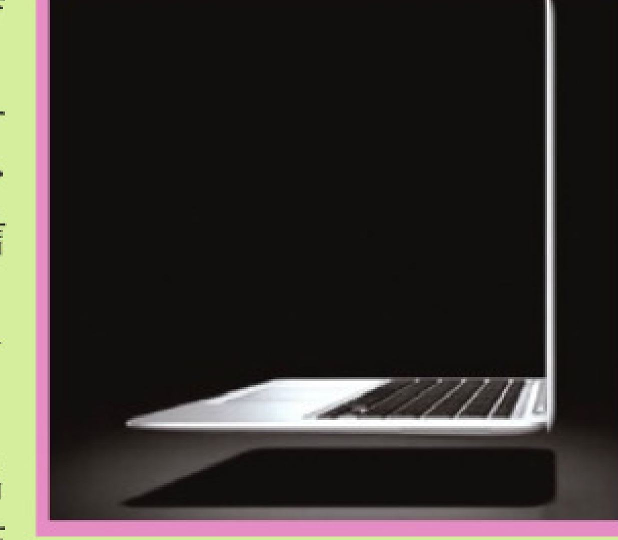
接下来的两个小时犹如长了翅膀，愉快地飞掠而过。他径直到了中关村，在大大小小的店面中寻找礼物，这是他早就想好的，一台刚刚发布的苹果MacBook Air笔记本电脑。这台电脑是这样薄，性能也不错。从他看到这台电脑的第一眼起，他就认定这就是他送给童彤的结婚纪念日礼物。他掏出了刚刚卖肾得到的钱，再加上自己的积蓄——一共18 468元，买完17 999元的笔记本电脑还剩下469元。他想了半天，又配了一只漂亮的蓝牙鼠标。

唉，他是多么希望有机会在美国买到这款电脑啊！如果是在美国买，只要15 000元就可以了，甚至在香港也可以。但这些现在都不重要了，他抱着电脑飞跑回家，急切地期待着童彤回来。

童彤下班的时间到了，他听到大门的响声，童彤走进了屋子。她的脸上没有一丝血色，这可怜的姑娘，为了生活，她也不得不上班谋生。

“童彤，别盯着我看，我知道我的样子有点儿怪。是的，我卖掉了自己的肾”，他喊道，“这是因为我不得不送给你一件完美的礼物。看这台MacBook Air笔记本电脑，你会一眼爱上它的。看它漂亮的多点触摸板，那是全新的操作方式，我想你的手放在它的键盘上的样子一定美极了。”

童彤显然是吃了一惊，她盯着他，看了好一阵，才吃力地问：“你把你的肾卖掉了？”

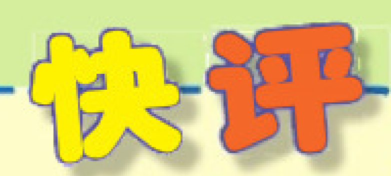


“是的，我卖了一个，还剩下一个肾……它也可以工作，相信我。”

童彤的脸上挂满了因喜悦而流出的泪水，她把左手从背后伸出来，手里拿着一个精巧的白金双肾托，然后又缓缓伸出右臂——在她右臂的前端，本应是手的地方，现在裹着厚厚的纱布。

“这是我送给你的结婚纪念日礼物，一个白金肾托。”童彤说，“为了给你买这个肾托，我卖掉了我的右手呀。”

他们互相注视着，看了很长时间，然后他们互相擦掉对方脸上的泪水，轻轻地笑了起来。是的，亲爱的读者，你已经看到了，这是关于两个相爱的傻孩子的不足为奇的平淡故事，他们极不明智地为了对方牺牲了自己最宝贵的东西。但是，我还是得说一句，在一切馈赠礼品的人当中，这两个人是最聪明的；而在一切接受而又馈赠礼品的人当中，这两个人也是最聪明的。不管怎样，他们两个都是最聪明的人。





备注：

1. 本文纯属虚构，我国明令禁止人体器官买卖。
2. 这个好像枪稿一样的小故事当然是恶搞，但我相信它能形容我对MacBook Air的喜爱之情。乔布斯是个天才，他把电子消费产品行业带上了一个新的高度。
3. “肾托”当然是虚构的东西……
4. 谨以本文向伟大的作家欧·亨利致敬。

快评



虽然新年这一期没有如我想象中那样赠送年历什么的，但这期内容足够抵偿我的遗憾了。专题企划《谁是暴民？——互联网大帽子背后的身份追问》从另一个角度讨论“网络暴民”问题，不流俗不人云亦云，剖析深刻。网络和软硬件栏目的鼠年大专题非常喜庆，既切合春节的欢乐气氛又有文化和技术含量。龙门茶社的异形PK铁血战士，看得我热血沸腾。**（郑均）**

林晓：2008年第05期的《大众软件》，欢迎评论。请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

林晓：杂志做到05期，春节的气息渐渐在阳光里浮现。对习惯昼伏夜出的编辑部达人们来说，阳光是个稀罕物件。但春天总是受欢迎的，尤其是在这么多暴风雪之后。想想那部好莱坞电影《后天》，气候的改变这只是刚开始。也许以后南方会大雪，而东北会温暖，谁知道呢。为了明天能够承受任何突然的变化，从今天开始就锻炼身体好了。去阳光里跑跑步兴许是个不错的主意。

刊花截止日终于到了。我被读者们的热情感动得“屡屡昏倒”，大大超过了预计数字的刊花回函数量，光是电脑输入名单就要花费好几天时间。再考虑制作一件特别的礼物……抱歉，读者朋友们，我们实在没有办法在春节前完成那么大的邮寄量，只好在春节后寄出我们的礼物，还有感谢和祝福。





林晓姐，你好！我是大软一粉丝，看了快10年大软了，却从来没写过信，主要是因为人太懒了。前段时间《轩辕剑外传——汉之云》上市了，我买了一套台版豪华版（太喜欢大宇双剑系列了，每次都买豪华版收藏。以前都买大陆版，这次实在等不及大陆的速度了，出血买了套台版先玩），花了3天玩通关，有些小心得之类的。当时写了几篇发到游侠网的论坛了，不知道还能向大软投稿不？（廖寄州）

林晓：原则上我们不用已经在网络上发过的稿件。游戏技巧可以发到“乾坤一技”栏目，投稿信箱在该栏目的页脚上。如果你有兴趣给《大众软件》投稿，稿件最好使用电子格式，有关编辑的电子信箱和姓名在每页的页码旁边，很方便查找。对于那些热门新颖的题材，最好你能和编辑事先沟通一下，把你已写好的东西发给编辑看看，这样再投稿被采用的几率较高些。一般来说，电子稿件发出两周后若还没编辑回复的话，你就可以找另外的媒体投送了。

林晓姐姐，我是一名大软的忠实读者，由于第一次给你写信难免有些紧张，敬请原谅！2008年第02期的大软封面给人以全新的感觉。在大软中，“读编往来”是我最喜欢的栏目，在这里能听到许多读者心中真实的想法。2007年第23期的“读编往来”让我颇有感慨，留言板上有位朋友怀念“魔力”，其实我也有同感，但我看了你的解答之后改变了我原来的想法。的确如此啊！网络中的虚拟世界又怎么能和现实中的美好生活相提并论呢？无论是“魔力”还是其他老游戏的玩家也应该收起你们悲伤的心情，看一看被你们忽略的生机盎然的世界吧！

已经上了高三的我让紧张的学习气氛压得透不过气，每月两本的大软可很好地调节我压抑的心情。林晓姐姐，我希望你能常开导我。我的学习成绩并不是很理想，我将来想在IT业有所发展，希望能如愿以偿吧！（流川枫）

林晓：不管将来做什么，最要紧的是当下，是现在，是每一天每一刻的积累。很高兴你能从杂志的文章中有所感悟，并预祝你能如愿以偿。

02期我之读后感

专题企划《游戏里的爱情过家家》是众编辑们以那些曾经感动过我们的游戏为引子所写的巨作。真是人多力量大啊！每人写一部分，意思不但不重复还加大了论述的范围，让我们更深刻地了解那些游戏的意义，写得真不错。作为一名CWoW玩家，对于“疯狂的奥山”我也有自己的观点。我认为大家的如此举动不全因为是素质问题，我想，TBC在大陆上市过晚导致玩家们为了追赶外服而做出偏激行为也是一大原因吧。希望WLK时我们能与全球同步，当然，我们也应表现出中华民族的传统美德，公平游戏、分享快乐。（甘肃 高权民）

因为钟情于“仙剑”“轩辕剑”，所以喜欢“专题企划”的内容；因为热衷于“免费”二字，所以支持《Try，是一种美德》；因为期待“汉之云”的问世，所以迫不及待地寻找与其相关的那一页，可惜没有，期待啊……（河北 王舰）

在第104页中插入了小虾的试玩手记，这个特别的创意特别好，增加了我对游戏的感性认识和直观了解。希望以后多多保持。（吉林 孙雷）

林晓：快评实在太快了，很多读者朋友读完杂志给我寄来感受的时候，已经变成了慢评。好在快慢没关系，只要杂志真的对你们有帮助。

先讲个故事。从前有个网络游戏进入中国之后，人气很火爆。后来随着代理公司的倒闭，这个游戏便离开了中国。这个游戏叫《神之领域》。快4年了，当一切似乎都绝望的时候，我看到了还有很多人和我一样想着、念着这个游戏。我们期待着它能够再次回来。我深知，一个普通2D画面绝对比不上现在WoW还有《光之国度》这样的制作。以它现在的实力来说很难再回来。但很感动的是，有很多玩家把自己对《神之领域》的思念写入了Blog、写入了日记。他们时刻怀念着《神之领域》，尽管希望渐渐变成了绝望。他们没有停止过努力，他们给盛大、给腾讯、给9城写信，希望这些代理商能够圆他们一个梦。可惜，一切都还只是梦。

《神之领域》画面在当时算很好的了。给我留下最深影象的是游戏中没有当时流行的漫天PK，漫天的刷屏和谩骂。就连平时“穷凶极恶”的Boss，也成了卡通笔下的小丑。真的很怀恋，那是一种感情，一种难以割舍的感情。（轩晓峰）

林晓：怀念那些不再运营的网络游戏，与怀念逝去的青葱岁月，依稀那样地相似。这也许就是网络游戏永远无法取代单机游戏的重要原因。单机游戏是不会被代理商毁掉的吧？而停止运营的网络游戏，便如停止运转的世界，其面目已千疮百孔，成为一片废墟。这个世界即便重新开始运转，天时地利人和已经全然逝去，如何恢复得了以往的生机！



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

软硬兼顾板块官方群正式开通
群号：52477356
用途：主要用于软硬、数码版面问题咨询、解答。
欢迎广大盘友加入。

[杂志评论板] 我要批评一下林晓JJ，呵呵。

Drop.Fan

我要批评一下林晓JJ，呵呵。她介绍软盘的时候，说20世纪90后的朋友对软盘这种介质肯定没有印象。错了，我就是90后，对软盘印象深了……小时候还用软盘引导Win95和Win98呢，还有好多游戏那时候都是用软盘拷回来的。怀念那时的打砖块、吃苹果、超级玛丽……还有好多不知道叫什么和忘了名字的小游戏。我的软驱虽然这几年没怎么用过，但是在去年才正式退役，呵呵。现在发展好快，1.44MB的软盘似乎没什么用了，取而代之的都是NGB的U盘、移动硬盘。说不定以后都用NTB的X盘了，哈哈。



Luckerz

大一大二，用得最多的还是软盘，因为学校竟然把USB给封了。20世纪90后的接触电脑晚，像LZ这样的不多，呵呵：）他们大多接触的就是U盘、光盘、移动硬盘这类的介质了。如果错过太阳时你流了泪，那么你也许将要错过群星了。

onlyhumen

软盘？话说我还有一整盒进口的、全新的、名牌的呢！可惜没有用武之地了。

笨笨の蚊子



U盘应该是2005年左右才开始比较普及。那时还挺贵，2006年初我买了个爱国者的256迷你王都花去了我300多RMB。现在大家接触电脑都早，所以说20世纪90后的对软盘没印象也不全对，呵呵。话说我们80后的估计有些人都不认识5.25英寸的软盘了吧。

hxtg

软盘代表电脑的一个时代。

s12j

从前的软盘还在，收拾屋子的时候还扔掉了几张。软驱还在电脑里插着，不过在BIOS中被disabled了。

林晓：我说得不全面（汗，错了就是错了，还来个不全面——欲盖弥彰），不过大家都说得很好。软盘确实代表了一个时代，作为存储介质的初端产品，它现在只有进博物馆的份儿。不过，我倒是想起一个话题给大家讨论——如果有一天，地球上我们这一代文明被不可预测的外力（气候突变，小行星撞击，板块断裂，超级大国扔原子弹，外星人入侵等）毁灭了，我们文明所有的信息都被刻成了DVD保存在恒温恒压的地下库房中，并且幸运地被下一代“人类”（总之是高智商生物）发现了。但是，那库房里没有任何电脑！那时，发现者如何才能通过这些DVD了解我们文明的信息？

[大众活动板] 不在家，就在回家的路上

——那些“风”花“雪”月的事情

风雪夜归人，如今应该叫做风雪年归人。如候鸟般栖息在都市中的人们，每年总有这么一个时间，会如大马哈鱼一般，突破重重艰难险阻，回归自己曾经生长的地方，甚至不惜付出生命的代价。

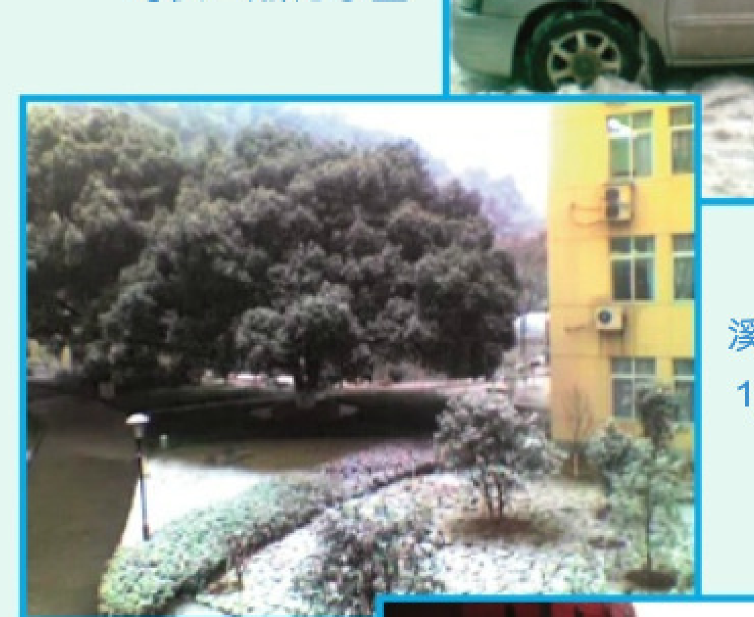
的确是有人已经为此牺牲了。2008年的回家之路充满了各种难以想象的坎坷，但这不成为我们拒绝家乡灯火的理由。我们都相信，当远方的灯火终于映入眼帘，熟悉的炊烟远远飘来的时候，我们所经历的那些险阻，将和过年的快乐一起，成为永远凝固在我们青春岁月中的一部分。

用你的眼睛观察险阻，再与我们共同分享。正因为冲破险阻的辛苦，所以才有团聚的幸福，这是我们的荣幸，也是我们的责任。

不在家，就在回家的路上，无惧风雪。

举起你们手中的相机，记录下2008年初风雪里的中国。今年的冬天，我们与风雪同在。

tim1988：长沙，1月29日早上出了点太阳，院子里的积雪融化了些



溪风：杭州，1月17日的烟雨朦胧



七秒半：安徽巢湖，雪很厚



chris520140：苏州——记忆中最大的一场雪



holmes996：苏州山塘街

林晓：在大雪纷飞的时刻，盘友们大都已经回到温暖舒适的家中。对于这场风雪的记忆，无法像那些旅途中的人们那样深刻。但我们还是开展了这个活动，我们希望哪怕是点滴的印象，也胜过对2008年1月风雪中国的漠视。在网上其他的资料中，有一段视频让我特别感动，送给朋友们，网上地址是http://www.tudou.com/programs/view/2ZkxKvdYens。





实用至上 2007中国年度软件评选落幕

2008年1月18日，由天空、华军两大著名软件站联合主办的“2007中国年度软件评选”活动落下帷幕。这项长达一个月的评奖活动受到网民热切关注，约20万网友参加投票。经过激烈角逐，共有18款软件获奖。其中，下载工具“迅雷”夺得“最佳人气奖”。

2007中国年度软件评选，是天空、华军首度联手主办的软件业盛事，得到了百度、新浪科技、搜狐科技、腾讯科技、hao123网址站和《大众软件》的支持。据统计，在历时一个月的活动中，参加活动人数高达20多万，投票数量达256万次。

根据网民的投票，本次评选分别产生了“最佳人气奖”“最佳进步奖”和“最佳用户奖”。获奖软件共18款，其中有的是大家所熟知的在各领域中的佼佼者，也有去年的新起之秀，它们在2007年中的作为得到了用户的认可。



获得“最佳人气奖”殊荣的下载工具“迅雷”，比人人使用的“腾讯QQ”还高出1万票。从百度软件风云榜和天空、华军的这次评选票数来看，这个奖项名至实归。虽然迅雷的某些功能设置在业内有一些负面评价，但它以速度快和资源丰富赢得了普通网民的追捧。



获得“最佳进步奖”的是“搜狗拼音输入法”“灵格斯词霸”“酷我音乐盒”。搜狗拼音的进步，是大家亲眼所见。它很好地结合了搜索引擎技术，根据搜索词生成的输入法互联网词库，能够覆盖所有类别的流行词汇。无论是最新的歌手、电视剧、电影名、游戏名，还是球星、软件名、动漫、歌曲、电视节目，全部一网打尽，给用户感觉非常人性化，得到了广大拼音输入法用户的喜爱。

灵格斯词霸是一款简明易用的翻译与词典软件。作为一款偏专业的软件能得到这么多票数，非常不简单。从最开始支持60多种语言，到现在升级到80多种，而其最大的特点还是实用、体积小、免费。网友戏称：金山词霸又大又贵，灵格斯词霸又小又免费。酷我音乐盒，从2007年初的默默无闻到年末时的享誉网络，其发展速度着实让人刮目相看。酷我视用户体验为第一需求的开发思路，又一次地成功证实。

从评选结果看，获奖软件都以实用性赢得市场。业内人士认为，本次评选客观地呈现了2007年软件行业的格局；同时，对2008年软件行业的发展趋势，也具有参考价值。

活动公布获奖软件页面为http://vote.skycn.com/2007/hj.html，http://sq.newhua.com/2007/hj.html



附：

获奖软件名单

最佳人气奖：迅雷

最佳进步奖：搜狗拼音、灵格斯词霸、酷我音乐盒

最佳用户奖：瑞星杀毒、360安全卫士、IE7、Windows优化大师、Norton Ghost、比特彗星（BitComet）、快车（FlashGet）、腾讯QQ、pps网络电视、傲游、极品五笔、千千静听、暴风影音、eMule（VeryCD）

《轩辕剑外传——汉之云》豪华版猜想活动

林晓：2007年第24期杂志上的“轩辕剑猜想有奖活动”吸引了许多喜欢这款游戏的读者朋友，来稿不但数量众多，而且创意也相当不错。下面这段意见选自一位江西读者的来稿。活动结果将于近期发布。

江西　戴艺

对于赠品的作用，无非就是为了使玩家在游戏之余对游戏留有回忆、回味，因此赠品的选择可以是以下几类：

（1）实用型

例如扑克棋具一类，那些都是为了使玩家在游戏中轻松娱乐，在平常生活中也能，可是却太平常了。习以为常的赠品往往不能给人惊喜感，况且大家都送个这类玩意，到时候就连扑克牌都会关系到游戏的知名度。音乐CD、像框一类，虽然都是同一类东西，但是因为不同的游戏，所以就有了不同的音乐和别的其他赠品内容。但有时还是别随意赠此类物品，毕竟没有制作好也是丢丑。

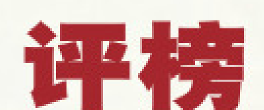
（2）纪念型

比如手办、文具（上次的一点都不好用，没用几次就报销了）等，可以给人纪念意义的物品。可以说赠送这个类型是个冒险的路径，例如之前的邮票海报，可以说那些都是一种商业手段，但是又没有给玩家以及收藏者太多而不重要的收藏价值，因为豪华版游戏本身的主体还是游戏而不是赠品。因此，如果游戏质量不是十分能令人满意，赠品也只能使别人产生错觉，认为游戏是为了赠品而制作。

众人评榜力量大

■晶合实验室 软盘潜伏者

此次，本榜主诚意邀请了大众软件官方论坛——“大软地盘”（bbs.popsoft.com.cn）论坛的众位“软粉”“软饭”“软盘”“软丝”以及“大米”们，对近期上榜的热门游戏发表精彩点评，用一句话描述它们的特点，点评其最精彩、最吸引玩家的理由。在大家的踊跃发言中，我忽然发现了一个事实——人多力量大，主观色彩不那么浓厚了，偏颇的意见不再那么极端了。众人拾柴火焰高，我觉得这样的评论也许更接近事实真相。



评榜

目前的排行榜由3个部分组成，从单机和网游两个层面客观地反映了玩家的喜好程度，而快车热门游戏榜则给出了网络下载方面的客观数据。3个榜有效互补，多层面地反映了游戏产品的受欢迎程度。这期榜单也较具代表性，EA公司的极品“双飞”首当其冲成为单机榜中的前两名。当众多忠实的游戏爱好者都在批驳EA在过去几年的大举收购、并购中，扼杀了昔日的“WESTWOOD”“牛蛙”等充满创意的工作室时，另一个存在的事实是，EA的快餐式制作路线充分保证了游戏作为商品的最大特点，那就是投入与产出之间的快速良性循环。从商业法则来说，作为一家游戏企业，也许这样的制作法则无可厚非。更难得的是，本次玩家的选票说明了快餐游戏在商品化与艺术性之间，也是可以寻求平衡的。“双飞”与《仙剑奇侠传四》也在软盘论坛中聚集了极高的人气。其中网友luckerz对《极品飞车——无间追踪》的评语最为精彩——“尾灯，永远只让别人欣赏！”短短几个字，表现了该游戏“速度与激情”的主题。如果说本次的“双飞”排行充分说明了快节奏游戏在取悦玩家方面有着得天独厚的优势，那么经典中文游戏的最新作《仙剑奇侠传四》进入三甲也是众望所归。软盘论坛里，多数玩家都对该款游戏给予了很高的评价。

《魔兽争霸III——冰封王座》《生化危机4》《职业进化足球6》等几款经典游戏也多次上榜，可见经典单机游戏的力量也不容小视。与单机游戏榜排行的变化相比，网络游戏排行榜则相对平淡。《魔兽世界》与《跑跑卡丁车》的排行名次没有变化，继续蝉联冠亚军。网络游戏自身的特点也决定了玩家群体相对固定的特点，更多的人喜欢在“山口山”和“香蕉皮”的世界里体验另一种生活。本次快车榜的冠军是《劲舞团》，亚军是《跑跑卡丁车》，两款同样都是快节奏的休闲游戏获得了玩家的青睐。笔者认为，容量不大的客户端，易于上手的游戏特点是玩家纷纷选择通过网络下载体验的重要原因。近期快车榜上网络游戏的新面孔有增加的趋势，《风火之旅》《卓越之剑》《赤壁》《真三国无双OL》等均为2007～2008年期间推出公测的游戏。或许，在新的一年中，网络游戏的格局又将悄然改变。

预测

对于未来排行榜的走势，结合软盘论坛玩家的观点，笔者认为《使命召唤4——现代化战争》《轩辕剑外传——汉之云》这两款游戏将会全新上榜。《使命召唤4——现代化战争》是2007年度制作得最为成功的一款游戏，制作者在战场感的营造和射击游戏的节奏感方面的把握可谓炉火纯青，让玩家犹如亲历一场交互式电影；《轩辕剑外传——汉之云》甫一登场，也获得玩家的积极评价。如果让喜欢“轩辕剑”系列游戏的玩家来选择这个中文游戏系列最吸引你的原因，我想有一个词一定出现的频率最高，那就是“历史”。本次“汉之云”吸取了前次《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》的教训，以最具号召力的“三国历史”为主打，并敢于大胆反对传统史学观，因此，受到玩家的关注也在意料之中了。而快车榜、网游榜笔者认为总体将继续保持现有的排行格局。

软盘论坛精彩点评

《生化危机4》：僵尸不死，生化不息！（luckerz）
你今天挨咬了么？（一人静）

《魔兽争霸III——冰封王座》：
让暴风雪来得更猛烈些吧！（martin）
两枚WCG沉甸甸的金牌 中国玩家永远的骄傲。（panp）

《英雄传说VI——空之轨迹》：回忆起天空下走过的轨迹，是金灿灿的阳光与希望。（溪风）

《使命召唤4》：战争电影般的华丽剧情，完美的战争投入感，绝对超值的5小时单人战役。（西张东望）

《仙剑奇侠传四》：嗯……人都长大了。（阿凯）
盼她千百度 唯音难相诉 纵识仙道真面目 千年不悟。（泥螺）

《轩辕剑外传——汉之云》：历史似雾 过客如云 望古今皆性情人物。（泥螺）

《跑跑卡丁车》：香蕉皮，万恶的香蕉皮~（luckerz）

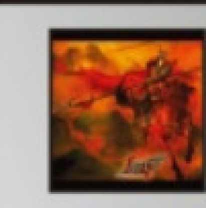
《征途》：穷人别来。（xue19830831）



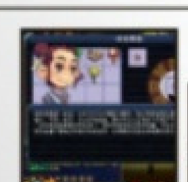
快车 FlashGet TOP TEN

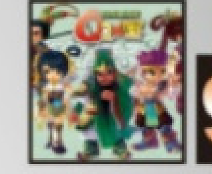
快车 FlashGet 热门游戏下载排行榜


1 劲舞团 965 486

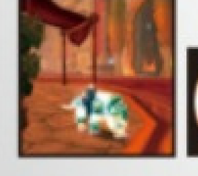

4 卓越之剑 765 465

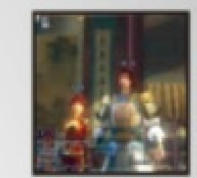

8 赤壁 398 483

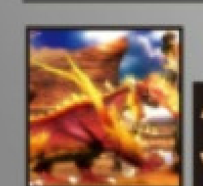

5 梦幻西游 764 321


9 QQ三国 356 043


2 跑跑卡丁车 901 654


6 魔兽世界 665 435


10 真三国无双OL 286 541


3 风火之旅 886 451

7 巨人 450 648

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	极品飞车——无间追踪	2999	EA	2005年	9.0	↑
2	极品飞车——生死卡本谷	2954	EA	2006年	8.1	↑
3	仙剑奇侠传四	2901	上海软星	2007年	8.9	↓
4	魔兽争霸III——冰封王座	2887	BLIZZARD	2003年	8.5	↓
5	NBA Live07	2740	EA	2006年	8.2	↑
6	生化危机4	2313	Capcom	2007年	8.8	↓
7	三国志11	2299	KOEI	2006年	8.8	↓
8	FIFA 06	2100	EA	2005年	8.2	↓
9	职业进化足球6	1874	Konami	2006年	8.8	↓
10	英雄传说VI——空之轨迹3rd	1806	Falcom	2007年	8.0	○

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	3117	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
2	跑跑卡丁车	2850	Nexon	2006年	世纪天成	○
3	泡泡堂	2803	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
4	诛仙	2789	完美时空	2007年	完美时空	↓
5	劲舞团	2744	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
6	梦幻西游	2563	网易	2003年	网易	↓
7	街头篮球	2457	JC Entertainment	2005年	天联世纪	○
8	天龙八部	2354	搜狐	2007年	搜狐	○
9	大话西游3	2111	网易	2007年	网易	○
10	春秋Q传	1987	成都金山	2007年	金山	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）



大众软件 合订本



双册精华组合

人民币29.8元 统一零售价

即将隆重上市

《大众软件2007年第四季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第四季度19期到24期的所有文章内容，便于收藏与查询，正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。

内容包含：

本书作为国内第一本全面讲述《魔兽世界——燃烧的远征》中PVP竞技场部分的专门教程，全面描述了游戏中“竞技场”部分的基础知识和概念，能够很好的帮助玩家参与竞技场的战斗。通过阅读本书，玩家将系统地了解竞技场的基础知识并获得一次在竞技场中进阶的机会。通过学习和研究本书的内容，使初入竞技场的玩家在团队配合及实战成绩上都将会有一个飞跃性的提高，是一本易于理解、便于学习的“竞技场”攻略指导全书。同时本书还收录了《大众件软增刊 魔兽世界——燃烧的远征》部分攻略精华。

发行代理：北京情文图书有限公司 电话：（010）65934375 65025164 联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263 传真：（010）65934375 邮编：100026

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN 零售价：￥5.00元 邮发代号：82-726